国際デザイン会議発
鈴木裕が新たな「シェンムー」を語る!!

平成11年7月30日発行（隔週金曜日発行）第11巻第14号（通巻156号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

隔週刊 ドリームキャストファン
1999 NO.14 7月30日号
550YEN

ドリームキャストFAN

■発売目前!! この夏はこれで遊べ!!
ROM入手で完成度&移植度完全チェック!!
ソウルキャリバー
ついに判明したシナリオの詳細を追う
機動戦艦ナデシコ
通信対戦で盛りあがれ!!
フレイムグライド

■■■ネットワーク110番■■■
ネットライフを快適に、楽しくすごすための秘訣公開!!
さらに『ドリームパスポート2』の詳報も!!
ネットライフ向上計画

攻略で勝つ!!
首都高バトル
バギーヒート
ストリートファイターZERO3

気になる話題満載 新ネタ**4連発!!**
ついに!? やっぱり!? ゼロ様降臨
ブラックマトリクスAD
ドラマCDから本編を探る!!
REVIVE...～蘇生～
NAOMI版からDC版が見えた!!
バーチャストライカーDC
開発スタッフが語る新生『ラング』とは
ラングリッサーミレニアム

■セガ充実の夏!!
シェンムー
クライマックスランダーズ
プロ野球チームを作ろう!!
見れば見るほど好きになる、問題作…
シーマン～禁断のペット～

◎10年以内の日本シリーズ制覇を目指して、ゲームスタート！

ますは、実在するプロ野球チームの
中からチームを選んで、選手と契約。
契約金8億円と運営費8億円を
使って、ドラマいっぱいの
チーム運営が始まります。

試合を見ながらプレイヤー自身の
介入もOK。ピッチャーの
交替や代打など、
ピンチやチャンスの時に
直接指示を出すことができます。

約600人の実名選手が登場します。
1球団40人の選手と
監督・コーチに、往年の名選手が
約100人、さらに、オリジナル選手も
大量に登録しました。

キャンプやシーズン練習での
指示項目を大幅に強化。
さらに新設された「さくせんしつ」で
スタメンや投手ローテーション
などの細かい戦術が設定できます。

チームを運営し、最強のチームが
できたら、ネットワークを使用し、
トーナメント大会へ参加。
1万人のユーザーとの対戦が
可能です。

9月発売予定の
「プロ野球チームであそぼう!」と
リンク可能。自分が育てた
チームでそのままアクション野球を
プレイできます。

監督＆球団社長をになって

ドリームキャスト用「つくろうシリーズ」第一弾！
プロ野球育成シミュレーションゲーム新発売。

5,800円（税別） 300 point

※この広告は商品広告であり、求人広告ではありません。念のため。

後藤喜男キャンペーン
実施中

「プロ野球チームをつくろう」のお申し込みは
http://www.d-direct.ne.jp
※予約期間は、7月5日から7月28日です、

ソフトを買うと、たまってトクするドリームポイントバンク
Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリームポイントバンク!とにかく急いで申し込もう!（年会費無料）ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。
◎お問い合わせ:ドリームポイントバンク事務局TEL03-3884-8088(10:00～18:00土日、祝祭日除く)インターネット http://www.sega.co.jp/Dreamcast/※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリームポイントバンクの獲得ポイント数です。

CAPCOM

通信対応 新「ZERO3」誕生

試練なくして「男」なし!

ダウンロード

段位認定に挑戦!!

よし!4段はザンギエフに挑戦だ!
チョロイぜ!

ぬ

うおおおおお!
こんなザンギエフ
見たことない!

ハア
ハア

昇龍拳!!
昇龍拳!! 昇龍拳!!

段位認定

やった!撃破!
4段GET!

ホッ

強敵だった…

16段GET

どんどん
来い!

17段GET

おりゃ、おりゃ〜!!

段位認定
ダウンロード
スコアランキング
アップロード

どんどん強くなっていく
自分が怖いぜ!!

(30段獲得後)
戦いの結果、俺は精神
的にも肉体的にも
生まれ変わった!

ステキ

! ドリームキャストだからアーケード完全移植+αも実現。

ドラマチックバトルモード	全キャラクターの組み合わせがOK! 最大3人同時プレイも楽しめる!
ワールドツアーモード	新ISMプラスが大量追加。各ISMで成長の仕方が 変わるから、無限のバリエーションが楽しめる!
史上最高28+5人のキャラクター	「ガイル」や「殺意の波動に目覚めたリュウ」も 即選択可能!

画面は開発中のものです。

http://www.capcom.co.jp/zero3/
最新情報満載!今すぐアクセス!

★カプコンソフト情報 ★大阪(06)6946-8659東京(03)3340-0718札幌(011)281-8834仙台(022)214-6040名古屋(052)571-0493広島(082)223-3339松山(089)934-8786福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。★カプコン・ホームページ ★http://www.capcom.co.jp/ ★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★CFC事務局 TEL(06)6948-0555
CAPCOM FAX FAX06-6947-4540 ●"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

セガサターン版も拡張ラムカートリッジ4MB
専用で、アーケード完全移植+αを実現!
〈8/5発売決定!〉
標準価格 拡張ラムカートリッジ4MB同梱:7,800円(税別) ソフト単品:5,800円(税別)

株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

ドリームキャストならではの通信機能で、
格闘ゲームが変わる。
Dreamcast
9週間で「男」になろう!
※段位認定キャラは発売週より9週連続、毎週3試合ずつ配信されます。
さあ、「通信」で段位認定キャラに挑戦だ!
START!
「サイキョー流道場」に入門
(段位獲得前)
「ワールドツアーモード」でオレISMキャラを育てたぜ…
さて、ネットワークモードの「サイキョー流道場」に入るとしますか…
よし!
まずは初段に挑戦じゃー!
ヤッタ!
何とか3段まではGETしたぜ!
ドキドキ
いよいよ「ZERO3ホームページ」にアクセスだ!
アップロード
さてと…
スコアランキングに表示
おーっと!上位ランキングに表示されたぜ!
ダウンロード
さっそく次の段位に挑戦だー!!
ムヒヒ
自信を得た俺はいつしかメガネをコンタクトに変えていた
あちゃー
しかし、5段は強かった!
掲示板アクセス
友よ
こんな時は掲示板で全国の仲間と情報交換だ!
!
そうか〜 そうすれば勝てるのか〜!
くらえ!
全国のファイターよ、ありがとう!5段GETだぜ!
新ISMプラス獲得
そして戦いの日々は続き、俺は新しい能力を得た!
NOW ON SALE
STREET FIGHTER ZERO 3
サイキョー流道場
ドリームキャスト用ソフト
[対戦格闘/モデム対応]
標準価格5,800円(税別)
対応周辺機器:アーケードスティック™/VGAボックス/ぷるぷるぱっく™(各別売)
ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場

チューンアップ完了!

ワイルドに ダイナミックに 駆け抜けろ!

～究極のバギー・レーシング・シミュレーター～

オフロードならではの大迫力!

バギーのワイルドな挙動を完全再現、臨場感あふれる画面と操作性。
舞い上がる砂埃、跳ねる水しぶき、起伏の激しい路面がリアルに迫る
スリルと快感に酔いしれ、世界各地の大会を完全制覇!

初のリアルタイム・ドライビング・モーション。

車載カメラがドライバーの動きを映像化。ステアリングさばき、シフトチェンジ、
ブレーキング、アクセルワークまで、プレイヤーの行動が一目瞭然!

ドライバー育成機能を搭載!

AI（人工知能）システムでプレイヤーのテクを学習、走るたびにドライバーが成長。
個性派そろいのAIキャラと愛車は8組。AIドライバーで友達と白熱のオートパイロット対戦!

インターネットでデータ交換!

インターネット対応でAIデータのアップロード・ダウンロードを実現
遠くの友達とも対戦できる! タイムアタックのイベントも予定!

Ready for action !!

1999 7.8 IN STORE !

［オフロード レーシング］

価格 5,800円（税別） ©1999 CRI

◎1人～2人用 ◎モデム／レーシンクコントローラ／ぷるぷるぱっく／VGA対応

「バギーヒート」発売記念キャンペーン

オリジナルグッズ プレゼント!

抽選で100名様に当たる!

バギーヒート	オリジナルTシャツ	20名様
	オリジナルキャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	50名様

★「バギーヒート」Tシャツとキャップは、バギーヒートのオリジナルデザイン。
★QUOカードはエアロダンシング・バギーヒートのオリジナルデザイン。

◎応募方法：ゲームパッケージに入っているアンケートハガキに答えてご応募ください、
◎応募締切：1999年9月16日（木）着分まで
◎当選発表：厳正なる抽選の上、賞品の発送をもってかえさせて戴きます。
※キャップはフリーサイズです，Tシャツは、勝手ながら男性＝Lサイズ、女性＝Mサイズとさせて戴きます。
※発送は10月上旬の予定です。

http://www.cric.co.jp/

ドリームキャストFAN CONTENTS

7月30日号
1999 No.14

●COVER MOTIF:シーマン〜禁断のペット〜
●COVER ART:VIVARIUM
©Yoot Entertainment&VIVARIUM inc.
●COVER OESIGN:鈴木俊明

発売まで待てない!! 期待作最前線レポート

発売目前! 夏のイチオシCollection

特別企画

SEGA NEXT STAGE

ネットワーク110番

CONTINUE TO REPORT

攻 略

好評連載

1C連載 データ・ハガキ情報満載

※ゲームインデックス(索引)、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方はP116に掲載してあります。

発売まで待てない!!

期待作最前線

REPORT レポート

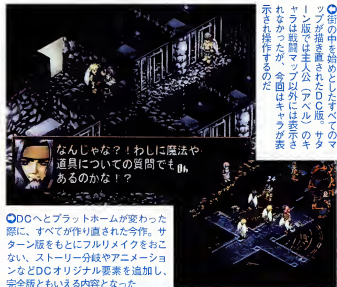
フル・リメイクで生まれ変わったキャラ&システム部分を大

DC版の新要素をROMで確認 新たな追加内容をチェック!!

タイトル発表から約3ヵ月。プレイ可能なサンプルが編集部へと届いた。そこで、さまざまなリニューアルを加えられたDC版の内容をチェックしてみよう。まだ開発途中ではあるがサターン版との違いがハッキリと出ている。前作では第1章や以後の街中の移動は、カーソルでその場所をクリックするというものだったが、DC版ではアベルを操作する形に変更になりRPG色が強化されている。また、コマンドやアイコンなどの配置を変更。画面レイアウトも一新され、プレイヤーが遊びやすいような工夫が施されている。

⮕サターンからDCへ、劇的な変化を遂げて生まれ変わった『B/MAD』。その中身を検証する

分岐・新マップでさらにゲーム性UP

DC版の新要素はシステム面の改良、アニメビジュアルの追加だけではない。これまでの開発インタビューでも触れられているように、シナリオ面でも大幅に手が加えられている。もちろん、章の追加という要素もあるのだが、それ以外に、ストーリー分岐も多数追加されている。最初に選択するご主人様や、ゲームを進めていくなかで登場する選択肢の選び方など、さまざまな形で分岐が組み込まれている。それにともなって、各街及び戦闘マップがすべて新しいものに。それによって戦術性など、ゲーム性も強化されている。

⮕街の中を始めとしたすべてのマップが描き直されたDC版。サターン版では主人公(アベル)のキャラは戦闘マップ以外には表示されなかったが、今回はキャラが表示され操作するのだ

⮕DCへとプラットホームが変わった際に、すべてが作り直された今作。サターン版をもとにフルリメイクをおこない、ストーリー分岐やアニメーションなどDCオリジナル要素を追加し、完全版ともいえる内容となった

BLACK/MATRIX AD

ブラックマトリクス アドヴァンスト

開発も順調に進み、少しずつその姿が見えてきた『B/MAD』。今回はアニメ用に描き起こされたご主人様たちの新しい姿と序盤の第3章までのストーリー、システム部分を紹介していく。

DC	9月発売予定 価格未定	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	未定
		複数プレイ	1人用
発売元	NECインターチャネル	データセーブ	ブロック数未定 プレイデータ
開発元	フライト・プラン/NECインターチャネル	対応周辺機器等	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	現在の開発状況	65% (7月2日現在)

DC版公開!!

独占公開!!

敵か味方か…ゼロ

己のままに生きるアウトローZERO(ゼロ)

⇧ビジュアルの挿入など、新たな要素もかなり盛り込まれるのだ

⇧キャラ同士での会話などもおこなえるようになり、より感情移入がしやすくなった

BLACK/MATRIX A/D

微かな笑みを浮かべて壁によりかかったまま、こちらを見ているゼロ。まるで「ウエストサイドストーリー」的な雰囲気がゼロらしい。現在、登場の仕方は不明。敵になるのか、それとも…。

ご主人様と過ごす幸せな箱庭生活 大きく変化したDC版「第1章」

ご主人様との生活のみを描いた第１章。DC版では、ご主人様と過ごす家のレイアウトなどすべてが描き直され、閉鎖された箱庭をゲーム中に再現している。そこには、２章以降で主人公（アベル）が体験する痛みも苦しみも無い、幸せなふたりだけの世界がある。ここでは、今回のサンプルをもとに第１章の内容を解説していこう。

⇧ご主人様との愛の生活。家のなかも完全リニューアルされている

アベルを操作するミニアドベンチャー

DC版の第１章はアベルを直接操作するミニアドベンチャー。アベルの行動次第でミニゲームやイベントが起きるようになっている。

APゲージ

行動をおこなった場合に消費するポイント。10ポイントが1日の行動力で、睡眠をとると回復する。

アイテムウインドウ

入手し、選択したアイテムが表示される。ここにあるアイテムを、ご主人様にプレゼントしたり、自分で食べたり（使ったり）することができる。

コントロールキーウインドウ

コントローラのボタンがアベルのどの行動に当てはまっているかを表示。アイテムがある場合、Xボタンがご主人様にアイテムを渡す、または特定の場所にアイテムを置くに変化する。また、Aボタンで、任意の場所を調べたり、話しかけたりすることができる。

ミシェット

パジャマ姿でまだまだおネムといった感じのミシェット。こんな無防備な姿のミシェットと出会うということは、彼女の家で会うということなのだろうか？　この姿を見る限り、敵として登場する雰囲気ではないのだが…。

ドミナ

ナース姿で登場するドミナ。ご主人様として選択しなかった場合、彼女はナースとしてアベルに関わってくるようだ。ナースという仕事は、思いやりと優しさの両方を持っている彼女には、ぴったりだと言えるのではないだろうか。

⇧ご主人様としてのドミナ。優しい性格はそのままのようだ

リニューアルされ4種類となったミニゲーム

アベルの行動によって選択できるミニゲーム。その内容も全面的に変更されている。今回選択できるのは、「まき割り」「料理」「釣り」「狩り」の4種類。サターン版からそのままスライドしてきたのは「まき割り」と「釣り」の2種類。両ゲームとも操作方法は変更されているので、サターン版を遊んだプレイヤーも楽しめる。また、ミニゲームをクリアすることで、アイテムを入手できるのだ。

⇧サターン版で好評だったミニゲームは、DCでももちろん健在だ

料理

10秒の間に、フキダシのなかに登場する食材と同じ色のボタンを押していくミニゲーム。成功するとアイテム（食べ物）を入手することができる。

まき割り

目の前にある薪を、タイミングよくAボタンを押すことで割っていく。早ければ割れないし、遅ければ後ろにひっくり返ってしまう。成功すると薪を入手できる。

さまざまな場所を「しらべ」てアイテムを入手

サターン版に比べて、倍以上に広くなった第1章のマップ。家の中だけではなく、家の周囲などもキチンと描かれているのだ。家の中以外でも、周囲ならば自由に移動することができる。しかし、ただ移動するだけでは、ミニゲームやアイテムを入手することはできない。その場所にいってAボタンで調べることによって、はじめてイベントが起こるのだ。意外なところにアイテムやゲームが隠されているので、いろんな場所を調べる必要があるぞ。

↑意外なところを調べることで、意外なアイテムを入手することも可能

↓ある行為をおこなった結果、アイテムを入手することもある

主人公の行動でご主人様の愛情度が変化

ミニゲームをクリアし、さまざまな場所を調べて入手したアイテムをプレゼントすることで、アベルに対する愛情度が変化する。上がる場合もあれば下がることもあるぞ。また、アイテムを食べる（使う）ことで、アベルのパラメータが上下することもある。

←→会話をしたり、プレゼントをすることで愛情度がアップし、イベントが起きることも

↑畑を耕してアイテム（カブ）を入手！

↑ご主人様にプレゼント。喜んでくれてるぞ！

↑自分で食べるとパラメータがアップすることも

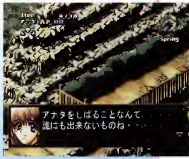
クレージュ

ご主人様として選択しなかった場合のクレージュ。身にまとう鎧から戦場で出会えるようだ。そのため、彼女は敵として登場する可能性が濃厚。クレージュは本当に敵として登場するのか？　だとすれば、どんな理由があるのだろうか？

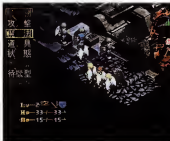
プリカ

にっこり微笑んでいるプリカ。彼女もまだ謎の部分が多い。このイラストを見た限りでは、ご主人様以外の彼女を窺い知ることはできないのだが…。一般市民として登場するのであれば、街を探索すれば出会えるはずなのだが…。

永遠に幸せな箱庭生活を楽しめる

以前から原作のビトウ氏により言われていた「ずっと1章を遊べるようにしたい」という言葉。今回のDC版ではそれが実現することになった。サターン版では季節が冬になると強制的に、2章へと進んでいた。だがDC版では、プレイヤーがアベルを外に出さない限り、ずっと1章をプレイし続けることができるのだ。ご主人様に守られた箱庭世界。この世界に居続けることもまた、ひとつの結末なのかもしれない。

↑箱庭での生活にピリオドをつけるか否かはプレイヤー次第だ

マップ&アルゴリズムを再構築 より戦術性が増したシミュレーションバトル

『B／MAD』のメインとなるシミュレーションバトルパート。サターン版のころから手ごたえのあるアルゴリズムで、ご主人様奪還に燃えるプレイヤーを四苦八苦させていた。DC版でも、その部分は健在だ。サターン版で不評だったコマンド配置などの部分は今回改善されて、プレイヤーが遊びやすいシステムへと変更が加えられている。もちろん、サターン版をプレイしたユーザーでも楽しめるように、戦闘マップはすべて作り直されている。それによって敵のアルゴリズムなども変更されているのだ。そのため、サターン版と同じ戦術を使っているだけでは勝利を得ることはできない。

⬆コマンドが1列に並んで、すっきり見やすくなったのだ

⬅サターン版をより遊びやすくしたDC版の戦闘マップ

金持ちから盗んだ金を貧しいものに配り、人々から「偽善者のガイ」と呼ばれる盗賊。ゴルゴダの牢獄でアベルと出会い、共に行動することになる。後に大邪神の鎧のひとつをまとう。

隻眼の戦士。己を鍛えることで「自由」を勝ち取ろうとしてきた。何人ものご主人様をその手で殺したがため、ゴルゴダの牢獄に投獄されていたが、アベルと共に戦う。

ご主人様を救うため旅立つアベル

幸せなご主人様との温かな生活から突然、冷たい現実へと突き放されてしまったアベル。そして、牢獄へと送られたアベルは、自分を「愛している」と叫んだために捕らえられたご主人様の救出に、仲間と共に旅立つことになる。

⬆戦闘中に話し掛けてくるプラハ。ただの敵というわけではなさそうだ

プラハ

ゴルゴダの牢獄に登場するプラハ。ご主人様となんらかの関係があったらしく、アベルに愛について問い掛けてくる。ある意味ハマリ役とも言える。いきなり戦うことになるため、プレイヤーにとっては辛いものがある。

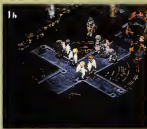
第2章 ゴルゴダの牢獄

ご主人様から引き離され、アベルが投獄されたゴルゴダの牢獄。そこでアベルは、レブロプス、ガイウス、大神官ヨハネと出会う。その夜、弱虫の看守ピリポの手で牢から出されたアベルは、仲間たちと脱獄を決意する。そんなアベルたちの前に立ち塞がったのはプラハだった…。

⬆同じ白い羽の囚人とも戦わなければならない…

⬆今後行動を共にする仲間たちと、牢獄を脱走する

第3章 背徳の街

ゴルゴダの牢獄から無事脱出できたアベルたちは、力を求めて背徳の街と呼ばれるリベイラへと足を運んだ。強大な力を秘めた大邪神の鎧を手に入れるために神殿へと向かう。そこで邪道騎士となっていたヨハネの弟子、ルピルピを味方につけ、街の支配者ユダを倒し、アベルは大邪神の鎧をまとう

⬆魔法も使える邪道騎士ルピルピがここから仲間に！

⬆狡猾だがどこか憎めないユダ。この街の支配者だ

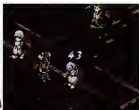
バイオリズムで魔法の効果が変化

サターン版の頃から好評だった魔法のバイオリズム効果。これは、画面右端にある時計で管理されているバイオリズムによって、魔法の威力が上がったり下がったりするもの。サターン版では変化を判断しにくかったのだが、DC版では表示の仕方を変更。バイオリズムがどの魔法に効果をあたえているのかがわかりやすくなっている。

バイオリズム時計

キャラの行動やターンチェンジでバーが横に移動。この時の色や下にあるマークが効果に関係する。

⬆バイオリズムによって魔法の効果は制御されている。その使い方次第ではさまざまに活用できるぞ

⬆効果が高いときだと、与えるダメージも大きくなる

⬆反対に効果が低いときだと、与えるダメージは少なくなる

BPを補充できる「補血」

魔法を使用する時に必要となるBP（ブラッディポイント）。持てるポイントが少ないこともあって、サターン版ではここぞというとき以外、魔法を使用できなかったが、DC版ではBPを補充できるようになったのだ。これによって、魔法を使う頻度が上がっているぞ。

⬆BPを消費して、魔法を使うことができる

⬆戦闘中の補充が可能になり戦術がひろがった

ヨハネ

大邪神の鎧を研究していたために、ゴルゴダの牢獄に投獄された大神官。数々の強力な魔法を使うことができる。アベルに邪神の光を見出し、以後行動を共にする。参謀として、さまざまな助言をアベルたちに与えていく。

『B/MAD』ファン倶楽部（仮）

第1回目はカライラ特集です

前号から3週間。熱い想いのこもったハガキが殺到しています。今回はカラーイラストがいっぱい届きましたので、それを大公開します。このコーナーはみんなからのハガキで作られます。イラスト＆4コマ、『B/MAD』に関する質問、こんなコーナーを作ってという希望も大募集中。また現在、仮のままのコーナータイトルの名付け親になってみませんか？　ステキなタイトル待ってます。では、また次号、みんなの愛を受け止めるこのコーナーで。

⬆東京都／冴月貴音　鎧姿がビシっと決まったゼロ。青が綺麗です

⬆神奈川県／崎原聖丸　色鮮やかなイラストありがとう。ファン投票も待ってます

⬆長野県／高峰秋良　プラハ様への愛、受け取りました

⬆愛知県／桜場きょう　ほんわかした雰囲気が良いです。今夜のディナーのおかずは塩焼きといったところかな？

⬆群馬県／ふじいさき　やはり根強いゼロ人気。でも担当のお気に入りはルビルビ。ああ、復讐日記の中身を一度でいいから見てみたい…

各コーナーへのおハガキ待ってます！

このコーナーはみんなからのおハガキと『B/MAD』への愛で創られます。カライラ＆4コマに関しては、コピー用紙などの薄い紙は保管の関係上禁止とさせて頂きます。P113の宛先を参照の上「『B/MAD』ファン倶楽部（仮）」までドシドシ投稿してください。

発売まで待てない!!

期待作最前線 REPORT レポート

登場人物の性格と世界観の設定をシナリオから探る

本編&CDドラマの各シナリオ担当者に直撃インタビュー!

REVIVE… リバイヴ ～蘇生～

主人公と希春が住む家からすぐ近くにある海岸でのワンシーン。何気ないシーンにもイベント絵が入る

今回は、メインキャラクタたちの内面的な部分をさらに深く掘り下げるべく、ゲーム本編とCDドラマの各シナリオ担当者にインタビューを行った。もちろん、新着情報もばっちりサポートしているので、そちらもお見逃しなく。

DC	10月28日発売予定 / 6800円	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	データイースト	データセーブ	2・プレイデータ
開発元	データイースト	対応周辺機器等	未定
ジャンル	トラップアドベンチャー	現在の開発状況	70%(7月2日現在)

Special Interview- I

ドリームキャストソフト『REVIVE…～蘇生～』シナリオ担当 稲葉洋敬氏

各キャラクタの性格が、実際の物語の中でどのような行動に現れているのか? そして、普段は見せない内面的な部分は…? ということで、本作品のシナリオを担当した稲葉洋敬氏にそのあたりを聞いてみた。

キャラの性格から行動パターンを見る

――まずは、メインキャラクタ6人の性格と、ゲーム中での役回りをお聞きしたいのですが?

稲葉 希春はですね、つらいことや悲しいこと、悩んだりしていることを一切表に出さない。すごくいいコなんだけれど、深い部分は探れない。掴みどころがないというか、いろいろなところでうまくかわされちゃう。だから、ゲーム中のこういう舞台にいても比較的落ち着いた行動をするコです。

菜緒は、物語的にいろいろと謎を抱えているコなんで、常に悩んでいる。普段は元気。高校でもバスケ部のキャプテンをやってたりして活発なんですが、ゲーム中では比較的元気のないシーンも多い、といったギャップがあるコですね。

由月は、常に自分の行動を気にしているコで、自己嫌悪に陥ることが多い。いつも、誰かに憧れていて、その人の行動や考え方をマネしようとするんだけれど、それがうまくいかない。それでまた、どうしたらいいんだろうと悩んじゃう。一所懸命であるがために、自分を責めてしまうコですね。

美澄は、研究所関係者ということで、案内とかをしてくれたりする引率係みたいな位置付け。そのためにあまり泣き言が言えない状態。基本的には、天然ボケのおもしろいコなんで、真剣に悩む部分とのギャップがおもしろく描けているんじゃないかな。

玲子は、最後のほうまで謎の多い女性。結構、キツそうな印象を受けると思うんですけど、こんな面もあったのかというのが徐々に見えてくる、一番おもしろいキャラクタじゃないかなと思います。

最後に千尋は、基本的に心を閉ざしているんですね。その閉ざしている理由というのが、また物語に大きく関わってくる。優しいコなんですけど、それを表現することはないし、怒りとか悲しみなども表に出さない。そんなコが物語を通してどう変わっていくかというのを一番見てほしいですね。

新着情報 1

STORY ストーリー

研究施設への侵入 プロローグ部分を紹介

『REVIVE』の導入部分、ゲームの舞台となる研究施設（海洋開発推進興業）の中へ入るまでの流れを紹介する。いったいなぜ研究施設へ行かなくてはならなかったのか？　そして、その先には…。

平穏な高校生活。それが失われた時…

舞台は海に面した小さな港町。主人公は、妹の希春とふたりで暮らしている17歳の男子高校生。実は、希春とは血は繋がっておらず、5歳の時に唯一の肉親であった母親を不慮の事故で亡くした希春を、遠い親戚にあたる主人公の父親が引き取ったのだ。その父親も数年前に他界し、生活費や学費は父親が残したものでまかなっているというのが現状。そんなある日、希春が失踪するところから物語は動き出す。平穏な毎日に幸せを感じていたはずの希春。なぜいなくなってしまったのか…？

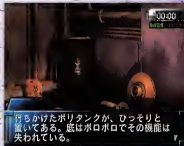
⇧通常画面は、あくまでも主人公自身の視点で描かれているのだ

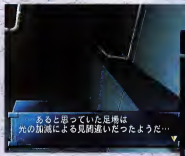
⇧なぜドアの向こうにいるのが希春だと思ったのだろう…？

⇧夢の中で見ていたのは、浜辺で菜緒と希春とで話をしたときの記憶

希春の行方を追って、研究施設に侵入

希春の失踪の原因を調べていくうちに、いくつか判明した事実。その中の一つに、希春の行き先は、町外れに位置する海洋研究施設であるという情報が。しかも、そこでは希春の身に危険が迫っているのだという…。希春とは仲良しで、主人公の親友でもある菜緒と共に、研究施設へ侵入を試みる。だが、そこで想像を絶する展開が待ち受けていようとは、今は誰も知る由がなかった。——この先、どんな結果が待ち受けているのか？　それはプレイヤーの行動次第…。

⇧研究施設の前まできたものの、正面から入るのはどうやら無理そうだ

⇧正面入り口以外の場所から侵入できないか調べてみる

侵入成功、しかし…

⇧⇨「見事に」とは言いがたいが、どうにか侵入することができた主人公と菜緒。でも、どうやって出る？

シナリオ側の意向でイベント絵を追加

——シナリオ量はシリーズ前作の倍ぐらいとお伺いしてるんですが、それはTDSなどによる分岐によってということですか？

稲葉　分岐に関しては、広がりっぱなしにはならないようにしているんですよ。分岐したら、一旦は収縮して、また広がっていくようなまあ、最終的にはわかれますけど、どんどん広がっていっちゃうと、作る側もプレイする側も追いきれなくなるんで。何が理由でこうなったのかというのが分かりにくくならないように、ある程度支柱を設けてといった感じで。

——となると、繰り返しプレイでの楽しみというのは…？

稲葉　イベント数がものすごく多いんですよ。小さいものも含めると、おそらく300近く。今回、重視した点のひとつで、通路とかでたまたま誰かと出くわしてちょっと話す。その、ちょっとのところで、「今の一言、気になるなぁ」、「今のはトゲがあるな」、「なんか思わせぶりだな」とか、そういうのを表現したかった。それがちょこちょこあるんで、プレイするたびに、今のは前やったときに見ていないというのがかなり出てきちゃう。それで、自分が何をしているのかがわからなくならないように、分岐して広がったのを一旦戻すという形にしてます。

——となると、イベント絵などもかなり？

稲葉　今回、シチュエーションを説明するイベント絵を多く入れたいという僕の意向があって、グラフィックにはかなり無理を言いました。独立した1枚の絵として見せるっていうのが、こういったジャンルでは多いじゃないですか。全部のイベント絵を、そういうふうにはしたくなかった。本当に些細な表情の変化もイベント絵で表現したいというのがあって、シナリオのわがままでイベント絵を入れてもらったところもあります。だから、セレクトは最後までもめましたね。「これは入れなくていいんじゃないのか？」、「いや、入れる」って言って（笑）。

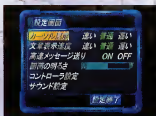
⇨天然ボケっぷりに京都弁が妙にマッチしている美澄さん

やりたかったことをどこまで表現できるかというのが今後の課題ですね

新着情報 2 SYSTEM システム

時計表示と移動画面及び各種操作方法を解説

今回、新たに入手した数々のゲーム画面、及びシステム画面について一通り解説するぞ。ゲームシステム自体は決して難しくはないので（操作系統で混乱することがないような仕様にしているとのコト）、基本操作と画面の見方さえわかってしまえば、何の問題もなくゲームを進められるだろう。

↑時間制限トラップのことを考えて、好みのカーソル速度を選択だ

「現在時刻」と「時間制限」を表示する時計

今回、最新画面で確認された新要素が、画面右上に表示された時計（今回の記事で使用している画面の中で、時計が表示されているのが最新画面だ）。これは、イベント絵以外の画面に常に表示されており、普段はゲーム内での時刻が表示されている。また、時間制限つきのトラップイベントが発生したときは、自動的に時刻表示からカウントダウン表示になる。すなわち、カウントがゼロになる＝ゲームオーバーということだ。

↑まだ時計に時刻は入っていないが、だいたい感じはつかめるだろう

↑もちろん移動画面であっても、ちゃんと時間は進んでいくのだ

視点切り換えが可能な移動画面

部屋から部屋へ移動するときには、この移動画面に切り替わる。全体が見回せる見下ろし画面から、主人公の視点に合わせた3D画面まで、4段階の視点切り換えが可能なのだ。また、部屋の前まで行くと、部屋名が表示されるようになっているぞ。

↑主人公と菜緒が、外から侵入した場所がこのガレージだ

↑一番遠くから見た視点。全体を見回すのにはいいだろう

フリーカーソルとアイテムの使用について

カーソルを気になる場所に合わせてクリック。それがアイテムであればそのまま入手できる。操作することができるものならばウィンドウで拡大表示されるので、手持ちのアイテムを使ってみたりすればいい。まったく簡単だ。

↑バールでドアを開けられるか？

↑タンクをクリック

↑キャップの部分が拡大表示されたぞ

Special Interview-II

『REVIVE...～蘇生～ CDドラマVol.1』

シナリオ担当

浅野智哉氏

ゲーム本編の発売に先駆け、8月27日にCDドラマがリリースされることが決定された。そこで、本編との繋がりと、その内容を探るべく、CDドラマのシナリオを担当した浅野智哉氏にインタビューを敢行した。

本編では見られないキャラの一面を表現

――このCDドラマの内容って、ゲームの内容にどれくらいリンクしているんですか？

浅野　ゲーム本編に入る前の、数年間の範囲で登場するキャラクタたちを動かそうということで。人物設定をこのCDドラマで明確にしてもらってから、ゲーム本編に入っていただければと。

――CDドラマの中で主役となるキャラクタは？

浅野　CDドラマの作りとしては、短編が3本入っている形になっているんですよ。で、それぞれの話に独立した主人公を立てています。各話別々の設定ですが、キャラクタはいろんなバックボーンを背負ってますから、それの説明というのもありますので。

――では、各話の主役は誰に？

浅野　まず、第1話の主人公は希春と菜緒です。（本編シナリオ担当の）稲葉さんとの打ち合わせの段階で、このふたりの普段の学校生活を描こうという話がありまして。ゲーム本編のほうでは、いきなりハードな話に入ってしまうので、ふたりの学校でのカワイイやり取りを紹介できればということで、話を作らせてもらいました。

第2話の主人公は、由月と美澄の話になります。このふたりはいとこ同士という設定でして、「内気で、いつも頼りになる美澄さんに寄りかかっている由月ちゃん」というのを描こうと思って作った話です。

――第2話の舞台は？

浅野　舞台は海なんですよ。美澄さんが働いている会社に由月ちゃんが電話してくるんです。そこから、ふたりでドライブでもしながら悩みを打ち明けようとなって、海へ行くんですよ。それで、カフェテラスや海岸で会話を～、という話になります。

――舞台設定的にはゲームとはまったく関係ないけれど、バックボーンを知る上では～、といったところですかね。

浅野　本編ですでに、深い舞台設

VISUAL ビジュアル

新着情報

新規イベント絵公開 会話画面もチェック！

メインキャラ6人の中でも、特に主人公と近い間柄にある希春と菜緒のイベント絵を公開。ネタばらしになってしまうかもしれないので詳細はふせるが、結構ポイントとなるシーンだとだけ言っておこう。また、前回の記事中で、美澄が登場している会話画面が1点もなかったので、今回の会話画面は美澄特集とさせてもらった。

⬆つらいはずなのに、笑顔で振り向いて見せる希春。ときにはその笑顔が痛々しく感じられてしまうことも…

⬆ここは研究施設内ではないようだが…。その後ろ姿からは、普段の勝気な元気さは感じられない

⬅自分自身に檄を飛ばし、がんばる美澄。心がけは立派だとは思うけれど、声には出さないほうがいいのでは…。本人、そのことに気づいているかなぁ？

美澄
わかった
いっしょにあやまりに行ってあげる

➡天然ボケさえなければ面倒見もいい人だし、意外と頼れるのかも

定と魅力的なキャラクタが作られているので、そこから何をどこまでCDドラマで見せていいのかというのが手探りの状態でした。その中で、当然オリジナルの部分というのもできましたし、そこは稲葉さんと話をしながらやらせていただいたので、リンクしているところもあれば、まったくリンクしていないところもあります。

——では、第3話は？

浅野　玲子が主人公です。玲子は海外赴任していたんですが、美澄さんが受付をしている海洋開発推進興業という研究施設に、優秀な研究員として海外から呼び戻されたという設定です。この話には、鏡ヒロシという男性が出てきます。ゲーム本編ではチラッと出てくる程度で本筋には関わってこないキャラですが、彼のバックボーンをちょっと描こうという話が稲葉さんのほうからありまして、鏡ヒロシというキャラクタをCDドラマ用に設定を描き起こしました。この話に関しては、ほぼ設定がないところから鏡ヒロシというキャラクタを作り出したということで、おもしろかったですね。通り一遍の二枚目の研究者というのではなく、ちょっとクセのあるキャラクタにしてみました。この辺りには稲葉さんのアイデアも入っているんですけど。

——主要キャラはほぼ総登場って感じですよね。

浅野　えーとですね、北条千尋。無口でぜんぜん喋らないんコなんですけれど、すごい重要なキャラクタでして、彼女だけセリフがありません。ただ、出演はしています。その場にはいますが、話には絡んできません。これは。あえて意図的にそうしました。本編に入る前に、「このコは何？」という雰囲気を出したかったので。

⬆第2話に出演した声優さん達。CDドラマの内容と同じく、終始明るい雰囲気で収録が行われた

⬅今回のCDドラマでは、かなり特殊な扱いとなった千尋

話を書いているというよりも彼女たちが勝手に動いてくれた

発売まで待てない!!
期待作最前線 REPORT

業務用シリーズ最新作

DC	'99年内発売予定 価格未定
発売元	セガ
開発元	セガ
ジャンル	スポーツ
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	未定
複数プレイ	2人同時
データセーブ	未定
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	?%（7月1日現在）

業務用でロングヒットを続ける『バーチャストライカー』シリーズの新バージョンがNAOMIで登場。さらに前号でお伝えしたドリームキャスト版は、この最新作の移植となることが判明した!!

登場！そしてついにDC版も始動！

『バーチャストライカー』シリーズと言えば、今やゲームセンターでは一般層にも幅広く支持されている対戦型サッカーゲームの定番である。'95年に第1作目が発売され、続く'97年にはMODEL3を使いシステム、ビジュアル面共に強化された続編の『2』が登場。その後2つのマイナーチェンジ版を経て、今夏いよいよ最新作の『ver.2000』が登場することとなった。今回の最も大きな特徴は、使用ボードがNAOMIになったこと。写真を見てもらえば分かるように、従来より画面が鮮明になり、光が差し込むエフェクトなども自然に表現できるなど、ビジュアル的にはもはやMODEL3を超えていると言ってもいいレベルに仕上がっているのが見てとれる。

⬆⬇シンプルな操作系ながら、実際のサッカーの知識が反映できるマニアックさがロングヒットの秘密だ

⬆COM選手の動きもさらに洗練されたものになり、プレイしやすさもアップ

⬆今回のバージョンでも、基本操作は今まで同様にシンプル

実在の32カ国が選択可能に！

この『ver.2000』では、プレイヤーとして選択可能なチームがついに32カ国になった。今回新たに加わったのは下の5カ国。

NAOMI版を忠実にDCへ移植！

NAOMIボードと言えば、御存じの通りドリームキャストとほぼ同じ性能を持つハード。当然移植が期待されるところだが、案ずるなかれ。すでにこの『ver.2000』はDCへの移植が決定していたのだ。つまり前号の付録で掲載した『バーチャストライカー2DC（仮称）』の実態がコレだったという訳。業務用は今夏稼動予定のため、DC版は早くてもその後の'99年内に発売される可能性が高い。NAOMIからDCへの移植レベルの高さに関しては他作品ですでに証明済みなので、家庭用の付加要素を考えればDC版はまさに究極の出来になるのではなかろうか。

⬆このリアルなサッカーゲームが、いずれ家庭でも楽しめる！

⬇ゴール前の攻防もより見応えのあるものに。ちゃんとレインボーもあるので、華麗なゴールを決める楽しみが増えた

⬆こんな効果が表現できるようになった

新フォーメーションが3つ追加

プレイ前に選択できるフォーメーションが、新たに3つ追加された。3-4-3DV、4-5-1DV、5-3-2DVの3つで、今までのバージョン以上にち密な戦略が取れるようになった。

⬇壮観なチーム選択画面。フォーメーションも増えて戦略性も大幅アップ

　※画面写真はすべてNAOMI版（開発中）のものです。

シリーズはまだまだ進化する？

開発ディレクター三船氏に直撃インタビュー!!

かねてより移植希望の高かった『VS2』。DC版はNAOMI版を基により完成度を高めた内容になる模様で、さらにネットによる通信対戦が期待できる点でもユーザーにとって大きな期待を抱かせるタイトルだ。またビジュアルメモリによる両者の連動もあり得る。あれこれ気になる点を開発プロデューサーの三船氏に尋ねてみた。

🅞NAOMI版との連動が実現するなら、また新たな魅力が生まれるはずだ

セガ第11ソフト研究開発部

三船　敏氏

自身もかなりのサッカーフリークである三船氏。その分『VS』シリーズに対するこだわりも深い。はたしてこの最新作にかける意気込みは？

――まず今回の『2000』が生まれた経緯から伺えますか。

三船　業務用では今『'99』が稼動していますが、実は開発の順番からいうとNAOMI版の方が先になるんですよ。NAOMI版の開発を始めたのは『'98』の後なんですが、移植用にプログラムの整理をしながらそれまでの問題点などをピックアップして再調整していったら、その時点でひとつの完成した新作ができてしまったんです。NAOMI版はちょうど今頃の時期にリリースすることが初めから決まっていましたから、その間これをずっと眠らせておくのはもったいないということで発売したのが『'99』だったんです。ただこの『'99』を制作して得られたデータは当然今回の『2000』に反映させていますし、結果としてはより完成度の高い『VS2』の新作をお届けできるのではと思います。

――今回の『2000』ではいくつか新要素が加わっていますが、プレイに関する部分では具体的にどの部分を再調整されたのでしょうか。

三船　『VS』はプログラムの性質上パラメータをひとつ変えただけでもゲーム全体に影響を与えてしまうので、具体的にどの部分を変えたかというのは一概に言えないところがあるんですよ。たとえばディフェンス側のある選手がオフェンスに対する行動を取る時にどういう判断をするかという部分ひとつ取っても、1人の選手が動けば別の選手の動きも当然変わってくるわけです。その辺の判断や条件の精度をひとつひとつ上げたことで、全体的に『'99』以上の動きを実現させています。

もともとこのゲームは瞬間的な判断に頼るのではなく、全体の状況を判断しながら先の展開を読んでいくというゲーム性なんです。だから格闘ゲームのような瞬間的な操作が苦手という人でもプレイできるし、サッカーに詳しい人はその知識を活かして戦術部分の深い駆け引きを楽しむこともできるようになっているんです。ただ、プレイヤーの動きをあえてソフトの方でデータ的に制御していない部分もあるので、遊ぶ側の自由度がある反面、人によって遊び方が変わってしまう要素が多いんです。だから調整には非常に気を遣っていますね。

🅞今回新たに加わったイラン。全32ヵ国のパラメータを調整するのは大変…

――今回の『2000』でチームが32ヵ国にまで増えましたが、シリーズを通して徐々に増やしてきた理由というのは？

三船　対戦プレイをメインにするという方向性は初代の頃からあったんですが、当時は数だけ多くてもチームごとの対処に混乱するだけだろうという判断があったので、ある程度数を絞り込んでリリースしたんです。『2』以降はゲームに慣れた人も多いだろうということで少しずつ増やしていったんですが、『'99』になってデータの許容量がもう限界というところまで行ってしまったんです。隠しチームとかを削ったとしても32ヵ国のデータはとても入らないということで、じゃあそれはNAOMI版の方でやろうということになったわけです。

――『'99』までの隠しチームは今回の『2000』でも使えるようになっているんでしょうか？

三船　特に消す理由もないですからたぶん残っているんじゃないかと思います（笑）。ただコマンドとかは変わっているかもしれませんが。

――フォーメーションも今回バリエーションが増えましたね。

三船　今回の『2000』はチームが全体で32ヵ国に増えたので、フォーメーションの設定に関して今までのバージョンより自由度を持たせた調整ができるようになったという点が大きいですね。従来からあるチームでも、新しくフォーメーション設定し直したチームもあるので、色々試してみてください。

――シリーズも今回で5作目ですが、今後もシリーズは進化していくのでしょうか？

三船　今回の『2000』は『2』がベースですが、今のプログラムのシステムをベースにした場合だとそろそろ難しくなってきた部分もあります。ただそのベースを丸ごと変えてしまうと全く別のゲームになってしまいますから、その時は『2』ではなく『3』として新しくリリースするべきだろうと考えています。

――DC版はこのNAOMI版がベースになるとのことですが。

三船　そうですね。今回ようやく家庭用の移植が実現したわけですが、移植自体は特に問題なくできると思います。ただ本体のみで遊ぶ場合はNAOMI版と同様のレスポンスを再現できますが、通信対戦に関しては正直言って今のところかなり厳しいです。というのもこのゲームは、タイムラグによる影響が非常に大きいんですよ。ただのパスにしても入力と実際の反応にタイムラグをつけてありますから、今のところ通信対戦の実現については検討を重ねている段階です。またその一方でDC版独自の要素もいろいろ考えていますが、具体的な内容についてはまだ未定です。やはりNAOMI版を忠実に移植することが最優先の課題ですから。DC版は大体年末くらいにはお届けできるように頑張っていますので、それまではNAOMI版を存分に楽しんでほしいですね。

🅞業務用も期待大だが、それ以上に待ち遠しいのがやはり家庭用のDC版

発売まで待てない!!
期待作最前線 REPORT レポート

新生『ラング』の創造主が語る『ミレニアム』の世界

LANGRISSER MILLENNIUM
ラングリッサー ミレニアム

DC	今秋発売予定 / 価格未定	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
開発元	サンタエンタテイメント	対応周辺機器等	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	現在の開発状況	50%（7月2日現在）

従来の『ラングリッサー（以下、ラング）』から一新されたシステムが話題を呼んでいる『ラングリッサーミレニアム（以下、ミレニアム）』。仕様の変更理由について、開発担当の方々にお話をうかがった。

企画・開発を担当するサンタエンタテイメントに直撃

ディレクターを務めるメサイヤの松沢氏同席のもと、『ミレニアム』の開発を担当しているサンタエンタテイメントの生駒氏、湯沢氏、佐藤さんに新しい『ラング』について語っていただいた。

キャラを活かせるゲームを目指す

──『ミレニアム』は従来のシリーズからシステムが一新されましたが、その理由は？

生駒　細かいことは抜きにしてですね、まず今までのことはすべて忘れようと（笑）。今までの話は終わったと宣言していて、ユーザーの方々も完結したと思っているわけですよね。そこでまた似たような感じで作るのは、非常に良くないという意見がありました。だから、メサイヤさんからも「新しいものを作ってほしい」と。もちろん前作までのことは知っていましたし、企画の直前にもプレイしたりしましたけど、それの何かを採り入れて作ろういうわけではなく、かなり自由な状態で企画を始めました。それでも『ラング』というタイトルを冠しているわけですから、受け継いでいるものも当然あります。一番大切にしたことは、デザインがうるし原智志氏から介錯氏に代わり、キャラの雰囲気が異なっても、キャラが主役になるゲームにしようということです。やはりキャラが引っ張ってきたシリーズですから。それとストーリー面では『ラング』独特の芝居の方向性がありますよね、その辺は大切にしています。ですけど、遊び方の雰囲気はかなり変えました。だから、前作までと比較されても、すでにジャンル自体が違うとも言えますね。どうしてもそういう風に見られてしまうのですけど、「前作のシステムがこうなった」というように対応させることは難しいと思います。

──キャラを活かすことと物語の方向性、これらを受け継いだ新しいゲームという感じですね。

生駒　戦闘シーンに同時に出てくるキャラ数は割と少ないのですけど、これはキャラの表現を大事にしようということで、キャラに使用するポリゴン数とか戦闘マップの緻密さを優先した結果ですね。細部まで作り込んで、多数のモーションを用意していますから。

──戦闘シーンを見ていると、攻撃のモーションなんかもキャラによって違いますよね。

松沢　キャラや武器の種類によって変わります。例えばサリューンの場合なら武器が大剣なので、大振りの豪快なモーションになるといった感じです。

──弓兵のような遠距離攻撃タイプのキャラもいますか？

湯澤　はい。しっかり神剣技を使えるヤツもいますよ。

⇧戦闘シーンも、アクション性が高いものに一新。魔法も神剣技に変化

⇩君主選択画面。ポリゴンキャラを細部まで作り込んだ様がよく分かる

生駒伸道氏

株式会社サンタエンタテイメント取締役で、『ミレニアム』では企画を担当している。今までにも、多くのシミュレーションゲームの制作にその手腕を振るってきた。

完結した作品を焼き直すのは良くないから まず前作までのことはすべて忘れようと

登場キャラは総勢約250人

——5人の君主から主人公を1人選ぶわけですよね。

生駒　はい。それぞれ初期拠点数や難易度、出会えるキャラなどが変わってくるように工夫しています。同じ君主でも展開が変わることもあり、何回でも遊べるようなゲームを作ろうと思っていますので、すべての君主でプレイしてもらうことが理想ですね。

——主人公以外の君主はライバルになるということですが、最後は倒すことになるのですか?

湯澤　領地を奪っていく過程で、ライバルの君主を配下にする機会があります。特殊なイベント以外でキャラが死ぬことはなく、戦闘後の説得で失敗しても撤退するだけなので、いつか説得に成功して仲間にしてほしいですね。

——ちなみにキャラ総数は?

生駒　戦闘に参加するキャラはざっと250人。ストーリーに大きく関わってくるのは、それらのうち30〜40人くらいです。

——その辺の主要人物のデザインが介錯氏ということに?

湯澤　そういう感じですね。サブキャラのデザインと、メインキャラも含めたキャラの生い立ちや性格などの設定については、佐藤が中心になって担当しています。

——キャラの数も多いですが、表情も豊富ですね。

佐藤　はい。表情を作るのは大変ですけど、変な顔のキャラは作っていて楽しいですね。だいたいオヤジ系のキャラですけど。

湯澤　女の子も多いですが、結構オヤジが出ますから。

松沢　登場キャラの平均年齢は過去最高じゃないですか?

——逆に、美形キャラには苦労しているとか?

佐藤　苦労というより、何度も描き直しているのですけど、いまだに納得できていません。今も、もっとカッコよくしなきゃとか思いながら描いています。

生駒　佐藤が描くキャラは、露出度が高くてもさわやかな感じになりますね。女性の視点で描いた、いい感じに仕上がっているので、サブキャラも介錯氏のキャラとうまくかみ合っていると思います。

——サブキャラも全員しゃべるのですか?

湯澤　ストーリーに大きく関わってくるキャラはしゃべります。声優さんも30〜40人起用してまして、基本的に二役という方はいません。各キャラが別々の声ということですね。このようにサブキャラといえども手を抜かず、どのキャラもテクスチャとか一生懸命作っているので、その辺は注目してほしいです。露出度とかも考えてデザインしましたので(笑)。

松沢　これも『ラング』名物ではないですかね(笑)。

佐藤　この辺は、凝った衣装にすると「服着すぎ」とかいう注文がよく来ますね。今回、一番苦労したところかもしれません。いまだに言われますから。

湯澤　胸とか重要ですからね。

——そういえば、制作発表会では胸が揺れるという発言が…。

湯澤　今、揺れ過ぎだって言われているのですけど。でも、揺れないよりは、揺れすぎのほうが…。

——揺れるというと、ネイのリボンとかも動いていますよね。

生駒　リボン以外にも、服の裾とかも全部しっかりと作っているので、キャラの動きに合わせてヒラヒラ揺れます。細かい部分ですけど、見てほしいところですね。

⇧ディレクターの松沢氏(左端)も交え、貴重な話を聞くことができた

佐藤圭子さん

パートナーの久保氏と組んで「K2商会」のペンネームで活躍中。『鋼仁戦記』のキャラデザインも担当しているほか、話題のカードゲーム『カオスギア』などにも参加している。

サブキャラにも注目してほしいですね 露出度も高めにデザインしていますし

ハードの限界に挑む細かい描写

——介錯キャラの3D化は難しいのではないかと思われますが。

生駒　さきほど、戦闘シーンのキャラには力を入れているという話をしましたよね。苦労のかいあって、さまざまな表現が可能になっていますので、介錯キャラも十分に再現できていると思います。この辺は一番苦労している部分で、キャラ数も多いしモーションも多いということで、かなりハードの限界に挑んでいるところはありますね。戦闘では最大で8人が同時に動くうえにマップもありますから、これ以上のことをやると処理が追いつかなくなるというレベルにまで来ています。リアルタイムで動かすゲームですから、動きがぎくしゃくするとプレイに支障が出てきますよね。そこで、見映えもいいけど操作性も損なわないというバランスになっています。

——介錯氏が描いたイラストが使われる部分は?

湯澤　オープニングとエンディングのイベント、それと会話時の顔グラフィックになります。

生駒　特定の拠点に着いたときなど、条件を満たすとイベントが発生する場合があるのですが、これらのイベントはポリゴンのキャラを使って表現しています。

湯澤　CGムービーが使用される場合もありますが、ゲーム自体がリアルタイムなので、あまりテンポを阻害しないように、ゲームの流れにそった形でイベントを挿入するようにしています。

湯澤かずき氏

株式会社サンタエンタテイメント取締役。会社のデビュー作はプレイステーションソフト『鋼仁戦記』(トンキンハウス)で、『ミレニアム』は第2作目にあたる。

これ以上やると処理が追いつかないというくらいキャラを細部まで作り込んでいます

7人の君主が大陸の覇権をかけて激突

――君主たちは、どのようなキャラなのですか？

生駒　タジは、偶然にも辺境の王に選ばれてしまって、これからどうしようという境遇です。けど、そのわりに本人はノーテンキというか明るい少年で、果敢に困難へ立ち向かっていくキャラですね。逆にサリューンはタジと対照的なタイプで、タジが正統派の主人公なら、サリューンは裏の主人公という感じの影があるキャラです。不幸な生い立ちの影響もあって、サリューンは心にどす黒い野望を抱いているのですけど、本質的には悪いヤツではありません。ひねくれて見えるし、サリューン自身もそう自覚しているのですけど、実は…、という感じです。

湯澤　彼は主人公に選んだときとライバルになったときで、随分とシナリオが変わりますので、両方の物語を楽しんでほしいですね。

――ヒロイン的なネイは？

生駒　女だてらに商業国家を切り盛りするやり手です。女社長といったところですか。

湯澤　最初に華僑のイメージがあって、中華系のデザインはそういうところから来ています。ほかのキャラは成り行きというか、偶然にも君主になったという感じですけど、彼女だけは母親が前の君主で、それを受け継いだ形です。

生駒　ネイが治めるシンという国は商業国家で、彼女は並み居る商家の親玉です。それで打算的な面があって、お金に限らず、自分の得になることなら少々危険なことでも実行するようなキャラですね。姉御肌で面倒見もいいので、配下からも慕われています。

松沢　ネイが姉御系とすると、ルマティが「お姉様」系のキャラという感じですよね。

生駒　言うと思いました（笑）。でも、ルマティ本人は自覚していませんね、男っ気もないですし。教会にすべてを捧げるという、この世界のジャンヌ・ダルクです。凛としてますけど、表面に見えるのは強がってる部分で、内面的に弱い部分を秘めています。

湯澤　個人的にはエンディングが気に入っているので、最初は彼女でプレイしようと思っています。

⇧軍人気質なガースン。圧倒的な武力で主人公たちの前に立ちはだかる

⇧左から、タジ、サリューン、ネイ、ルマティ、マサリバ。そして新たに判明したライバル君主、ガースン・デル・ダグートと、ローサ・モンス・メグ

――マサリバは、主人公の中では異色のキャラですよね。

湯澤　西の大陸には人間、東の大陸には獣人という住み分けが昔の『ミレニアム』世界にはありました。現在は血が混じってそういう感じではないのですけど、その中で獣人の血を濃く受け継いでいるのがマサリバです。彼女は奴隷生活を送っていて、そこを抜け出したときに、自分が王国の姫だということに気づく事件に遭います。

生駒　お姫様になるんだという気持ちでいっぱいなのですけど、今のところはお山の大将レベルですね。領地にしても、国というよりは縄張りという感じですし。

――ガースンとローサという、主人公に選べない君主が2人いますが、どんなキャラですか？

生駒　ガースンは、いかにもという感じの大国の王ですね。

湯澤　どうしても彼が強くなることが多くなると思うので、最初に叩いておいたほうがいいですよ。

生駒　プレイヤー側の君主の国は勢力的に弱く、その中にこういった大国があることで、こういう国を目指そうという目標になりますよね。もちろん、最大のライバルでもあるわけですが。もう1人のローサは、ゲリラ的な存在というか、女盗賊団の首領です。国自体は小さいのですけど、やたら他国にちょっかいを出すという。

湯澤　彼女の部隊には、容姿的にも能力的にも魅力のあるキャラが多いので、早めに戦闘を仕掛けて説得することをオススメします。

松沢　ガースンとローサは、主人公側の若い君主たちと対をなすようなキャラですよね。

生駒　芝居でいうと、主人公のワキを固める実力派の名優といったところですか。

ガースンとローサは、主人公と対をなすワキを固める名優といったところです

1人のレベルアップより人材集めが重要

――君主たちが使う神剣技は、レベルアップで増えますか？

湯澤　基本的に1人につき神剣技は1つです。仲間となるキャラを集めてきて、それを増やせば必然的にパーティとして、チームとして技が増えていくという考え方です。だから、ひたすらレベルを上げていって、たくさんの技を覚えるという形ではないですね。

――クラスチェンジは？

湯澤　おそらくありません。職業的なものですから、簡単には変えられないと。クラスについても今までのイメージが強いので、この辺も変えることにしました。さまざまなクラスのキャラを仲間にして、状況に応じてキャラを使い分けるという感じです。

――仲間を集めることが大事だというわけですね。

生駒　時間軸上の成長を縦方向と考えると、人を集めることによる横方向への成長、まあ成長といえるかどうか分かりませんけど、国としての強さを増すということに重点を置いています。

――最後に、ユーザーへのメッセージをお願いします。

生駒　心機一転ということで、日夜励んでいますので、どこが楽しくなったか、目を皿のようにして見ていただけるとうれしいです。

湯澤　実際にプレイした感触が、今までに体験したことがない感じになると思います。一生懸命作っているので、多くの方にプレイしていただいて、『ミレニアム2』という形に発展させた次回作につなげていきたいと考えています。ぜひ楽しんでください。

⇧ひたすら戦ってレベルを上げるだけではダメ。説得で仲間を集めよう

発売まで待てない!!
期待作最前線REPORT

発売までいよいよあと1ヵ月!

最新ROMで見どころを再チェック

SOULCALIBUR™
ソウルキャリバー

いよいよ発売まであと1カ月に迫った『ソウルキャリバー(以下キャリバー)』。急ピッチで開発が進行する中、今回はついに編集部にROMが到着! そのROMを使って、細部までたっぷり検証するぞ。

DC	8月5日発売予定 / 5800円(税別)	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	ナムコ	データセーブ	12・プレイデータ
開発元	ナムコ	対応周辺機器等	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ジャンル	格闘アクション	現在の開発状況	80%(7月2日現在)

用意された7モード! 練習から団体戦までたっぷり遊べ

用意されているモードで現在判明しているのは、アーケード、VSバトル、タイムアタック、チームバトル、サバイバル、プラクティス、オプションの7モード。それぞれCOM戦や対人戦、練習など、さまざまな遊び方ができるぞ。なお、気になるDC版オリジナルモードは次回紹介予定だ。

↑モード選択画面。現在判明している7つのモード以外にも…

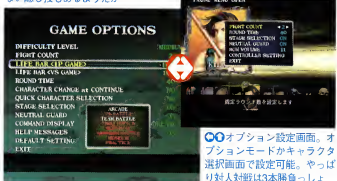
↓対戦前のアイキャッチは新デザインが使われることもある

↑どのモードも、対戦自体は1vs1の真剣勝負。相手の体力を全て奪うか、時間切れで優勢勝ちを納めるか

全モードの共通オプション機能

全モードに共通するのがこのオプション機能。ラウンド数設定や時間設定、キーコンフィグなど、各種設定を変更することができる。このオプション機能はタイトル画面からのオプションモードで設定する以外にも、VSバトルモードやチームバトルモードのキャラ選択画面中でも呼び出すことが可能。その場合はハンデ設定もできる。

ちなみに、試合中にスタートボタンを押せば、技コマンドリストをいつでも呼び出せる。ほとんどの技はこのコマンドリストに掲載されているぞ。

↑技表はいつでも閲覧可能。技表にない隠し技もあるようだが…

↑↑オプション設定画面。オプションモードかキャラクタ選択画面で設定可能。やっぱり対人対戦は3本勝負っしょ

アーケードモード 対COM勝ち抜き8回戦

業務用と同じく、COMを相手に勝ち抜いていくモード。COMは8キャラで、7人目が会話デモ付きの中ボス戦、8人目がラスボス戦となる。業務用同様、空いているコントローラ側からの乱入はいつでも可能。乱入後の対戦に勝った側は、進んでいたステージからの続行となる。ちなみにCOM戦に負けても、コンティニューで再試合を挑むことができる。クレジットは当然無限なので、あきらめずに何度もチャレンジしよう！

まずはキャラクタ選択。敗北時は変更可能

COM相手の対戦。8人目の相手はやっぱり…

チームバトルモード 最大8vs8の団体戦

1〜8人のチームを組んでの対戦プレイ。COM、人、どちらの対戦も可能だ。ルールは勝ち抜き戦で、勝ったキャラクタは体力が若干回復した状態で、次の相手キャラクタとの戦いにそのまま挑むことになる。

チーム内は同キャラ不可となっており、最大8キャラを使いこなす必要がある。なお、全試合終了後は、各キャラクタの対戦結果報告（下画面）が表示される。

最大8人のチームを結成。メンバーの選抜、順番選択も重要

試合後は結果発表。どいつが頑張ったか、一目でわかる

VSバトルモード 対人戦やり込み三昧

1P、2Pによる対人対戦モード。キャラ、ステージを選択後（ステージ選択はオプション設定でランダムにもできる）、対戦開始となる。キャラ選択画面では、1Pと2Pの総合成績が表示されるぞ。

もっとも頻繁に使われるモードだけに、シンプルに設計されたVSバトルモード。ここでライバルプレイヤーと戦い、勝利することこそ、本作最大の喜びと言っても過言ではないだろう。

1P、2Pのお互いの勝ち数も見られるキャラクタ選択画面

対戦こそ格ゲーの醍醐味。憎いあんちくしょうをやっつけろ

サバイバルモード 死ぬまで戦え！

40カウント1本勝負の連続。徐々に難易度の上がるCOM相手に、何人勝ち抜くことができるかに挑む。もちろん1本でも負ければ即ゲームオーバー。勝利後は体力が若干回復した状態でそのまま続行となる。非常にストイックかつやりごたえのあるモードである。

プレイヤー敗北後は、どのキャラクタに何回勝ったか分かる。さらに、数多く勝ち抜けば「アンビリーバブル」などの褒め言葉を表示。

いかに無駄なダメージを負わずにCOMを倒すか

終了後の結果報告。COMキャラクタをそれぞれ何人倒した?

タイムアタックモード クリアまでの最短記録を目指せ

COM8人をいかに素早く倒すかを競うモード。登場する相手はアーケードモードと同様の8人。ラウンド設定、時間設定の変更はできず、2本先取、40カウントでの戦いとなる。もちろん乱入は不可能で、最後まで1人きりのストイックな戦いが求められる。いかに効率よくダメージを与え、短時間で相手を倒せるか？　ある意味最も難しいモードといえるだろう。

とにかく速攻でCOMを倒せ！リングアウトが常套戦術か

8人目まで倒せば、トータルタイムと、それまでの各相手にかかった時間もすべて見られる

プラクティスモード 様々な条件での練習も可能

練習専用モード。相手となるキャラクタには、「動かない」「しゃがむ」といった行動命令を与えられる以外にも、2Pで操作したり、COMに操作させることも可能。また、攻撃判定の「カウンター判定」「バックダッシュカウンター判定」なども設定できる。いかなる状況下の練習も可能な、とても便利なモードだ。

いろいろ細かく設定できるのです

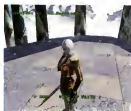
練習相手をCOMに動かしてもらうことも

空中コンボ？　多彩な連携？　あらゆる技をバンバン練習！

80%ROMを徹底検証 キャラ、ステージの細部まで見る!

さて、ここでは実際プレイしてわかった部分をチェックする。実際、性能の変化した技は数多いのだが、80%ROMということもあって、技性能を細かく突っ込むのは次回の攻略に譲ることに。今回は、それ以外の気づいた部分をどんどん解説していくぞ。

ステージ背景、演出もパワーアップ!

露骨に綺麗になったステージ背景。奥のグラフィックこそCGだが、それ以外は全てフルポリゴン。マネーピットで地面を走るネズミ、パルテノン神殿でキャラクタが吐き出す白い息、備中高松城で飛び交う火矢、大砲など、細かい作り込みもスゴイ。

➡白い息を吐くアイヴィー。戦闘中も吐く

➡火矢の飛び交う備中高松城。火の粉も飛ぶ

➡ねずみさんたちがちゅーちゅー走るマネーピット。あたり判定こそないが、気になるところだろう。ねずみに気を取られてしまうと…

デフォルト10キャラの動きも見るべし!

ステージグラフィックに続いて、ここではキャラクタのモーションや細かなグラフィック部分に注目してみた。デフォルトの10キャラクタをライトサイド、ダークサイド、旧キャラクタの3チームに分けて、それぞれ解説していくぞ。

➡エフェクト、表情など、見るべき部分多し

ライトサイド キリク、シャンファ、マキシ

動きが軽いキャラクタの多い、ライトサイドの面々。特に注目したいのが、マキシ。美しい軌跡を残しつつ、ヌンチャクがうなりをあげる。そして、継ぎ目が見えない関節部。とてもポリゴンモデルとは思わせない自然な動きが可能となっているのだ。この点はシャンファ、キリクももちろん同様。この自然な動きを誌面でお伝えできないのは残念!

➡滑らかな体術を見せるマキシさん!

➡シャンファの虚の技が成功。攻撃を弾いた

⬅➡業務用のころから定評のあった、ダメージエフェクトの美しさ。一瞬、目を奪われるほど派手な輝きが画面内を飛び交う

実戦企画 編集部員3人に聞いてみた「キャリバーどうッスか?」

編集部に『キャリバー』が届いてはや1週間。この間、編集部員たちはサルのようにプレイし続けてきた。労働時間を削り、睡眠時間を削り、人間として大事なものを失いつつもプレイする男たち。そんな『キャリバー』野郎な編集部員3人が、DC版プレイの感想をレッツトーキング! 語るのはドリクラでおなじみのウシ、マモー、アニアキの3人だ。長いゲーム歴を持つ彼らに『キャリバー』はどう映ったのだろうか…?

➡『キャリバー』に興じる編集部員たち。仕事はどうした?

⬆日々鍛錬なり。次回の攻略には期待してほしいのだ!

モーションがやばいッス。ぐにぐに動くッス。

マモー(キャリバー歴:3ヵ月。持ちキャラ:ナイトメア。戦法:落としまくり)。

「モーションぐりぐりぐにぐにでキャラクタが手足のように動くッスよ。業務用以上のモーションだけど、業務用とまったく同じ戦い方ができるし。ダメージ判定とか、業務用そのままなのは嬉しいよな。でも、やっぱりDCコントローラじゃプレイしにくいのも事実。A+KとかB+Gが押しにくいし。こりゃ、いっしょにスティックを買うしかないな〜」。

⬆アップになれば、よけいかっこよさが分かるナイトメア

➡ソウルエッジ同士の激突! 重量級同士の戦いは豪快

ダークサイド ナイトメア、アイヴィー、アスタロス

悪役トリオのダークサイドメンバー。その中でも注目株はやはりアイヴィー。蛇腹剣のワイヤー部分の再現、そして尻揺れ！　業務用からパワーアップしたこれらの部分は必見。そして、ナイトメアの鎧の光沢、兜の下の素顔、ソウルエッジの蠢く眼球、アスタロスの肉感あるナイスボディなど、見るべきポイントはいくらでもあるぞ。また、ダメージ時やガード時の各種エフェクトも美しい。

⬆アスタロスの強力な投げが命中

⬆打撃も強力なアスタロス。ガード不能技がヒットした直後の激しいきらめき

⬅巨大な剣を振り回すナイトメア。ヒット時の鉄粉が飛び散る演出がカッコイイ！

⬆蛇腹剣の使い手、アイヴィー。業務用には存在しなかった技か!?

⬇こちらもアイヴィーの新技。蛇腹剣が相手を絡め取る

旧キャラクタ 御剣、ソフィーティア、タキ、ヴォルド

『ソウルエッジ』からの登場となる4キャラクタたち。中でもソフィーティアには要注目。マキシと並んで、開発に最も手間のかかったキャラクタらしいが、その要因はなんといっても、スカート部分。さりげなくなびいているが、どこに継ぎ目があるのかまったく見えないほど！

髪部分も同様で、何房もの髪が額から流れている。いったい、どれだけのポリゴン数が使われているのやら…？　ソフィーティア、御剣らの布地や頭髪の自然な感じは驚愕のデキだぞ！

⬆御剣の軌跡はとにかく派手！

⬅タキさんの体術。しなやかな動きを見せる

⬅ヴォルドさんの新技。ジ・ラックから派生？

⬅こちらはソフィーティアの新技。相手の攻撃を防御しつつ、オメガシールドを投げ放つ。攻撃と防御が一体になった技だ

いいよコレ。女のコちゃんかわいいし。

ウシ（キャリバー歴：5ヵ月。持ちキャラ：ソン・ミナ。戦法：猪突猛進。一刀入魂）

「2PCGが追加されたのは個人的に嬉しいな〜。2Pソフィーティアのオデコちゃんは可愛いよね。でもタキさんの2Pはちょっと怖いかも。ゲーム中だとみんなすごい美人に見えるんだけどね。キャラクタの表情が細かいとこまで作られてるんで、アップにしても十分に耐えられるレベル。瞬きとか口パクもするしね。そうそう、ちょっとしたチラリズムも何やらいい感じ。尻揺れ、乳揺れ。あ、そういえばソフィーティアの7色パンツが見つからない…」。

⬅タキの素早い一撃がソフィーティアを直撃

⬆ソフィーティアの投げ。よろめく動きも実に人間っぽい

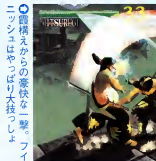
グラフィックとか見ろって。スゲーってこれ。

アニアキ（キャリバー歴2ヵ月。持ちキャラ：御剣。戦法：2択最高。ブリブリ接近戦）

「格闘ゲームとしてのデキがすごくいいよ。武器ごとの特徴がよく出てるし。DC版の新技って何個か見つけたけど、あんまゲームバランスを崩すようなものがなくてよかったよ。これでDC版でたっぷり修行してから業務用デビューできるじゃん。でもこんだけDC版のグラフィックがすごいと、業務用では物足りなくなるかもね」。

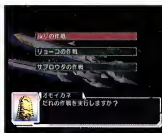
⬆御剣の強力な一撃がヒット！　業務用同様、便利な技である。どのキャラも基本戦法自体に変化はない

⬅霞構えからの豪快な一撃。フィニッシュはやっぱり大技っしょ

DC	8月26日発売予定 6800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	角川書店／ESP	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ、環境設定
開発元	ウィル	対応周辺機器等	未定
ジャンル	シミュレーションADV	現在の開発状況	69%（6月30日現在）

序盤のストーリーの紹

ゲームを始めるその前に――オプションによるゲーム性の変化をチェック

今回の記事のメイン、ストーリーとゲームシステムを紹介する前に、オプションの「艦長モード」と「難易度」に注目。「艦長モード」では、戦闘をオートにすることができ、オートだとブリーフィングで作戦を選ぶ（後述）だけで戦闘をある程度はCPUにまかせることができる。「難易度」は、イージーに設定すると、経験値やIFSの上昇率が高くなり、戦闘をより有利に進めることができる。

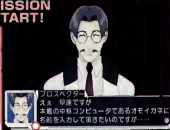
↑「艦長モード」をオートにした場合、ブリーフィングでの作戦がCPUの行動のベースとなる

↑オプション内容は、戦闘中の「設定」コマンドでも変更可能だ

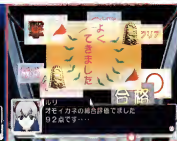
←↑さすがにオートではつらいミッションも出てくる。そんなときはすかさずマニュアルに戻そう

発売日も近づき、ついにプレイロムからの紹介が可能となった今回の『ナデシコ』。ということで、ストーリー序盤のあらすじをリプレイ紹介しつつ、ゲームシステムを解説していくぞ。実際にプレイしてみて判明した情報が盛りだくさんなのだ。

発売目前!
夏のイチオシ
Collection

介に併せてシステムの詳細を徹底リポート

君が『新艦長』だ！
艦長候補生の実力やいかに？

ナデシコBに搭乗した主人公。さっそく艦長として中枢コンピューター"オモイカネ"に登録したのも束の間、いきなり戦闘に突入する。エステバリスは調整中で出撃不可、相転移エンジンの出力は万全ではない。果たして、どう切り抜けるか…と思いきや、実は艦長としての指揮能力を試すためのシミュレーション戦であった。

MISSION START!

ナデシコBに艦長として登録

主人公がナデシコBへ搭乗した理由は、艦長職の実施訓練。したがって、宇宙軍での本来の肩書きは艦長候補生で、艦長はルリとなる。だが、ナデシコのシステム上、中枢コンピュータに艦長を登録しなくてはならないため、ナデシコBに搭乗している間は、主人公が艦長ということになるのだ。

⬆オモイカネが艦長として認識

オモイカネ（思兼）の評価は…？

あくまでもシミュレーション戦なので、たとえ負けたとしてもゲームオーバーにはならず、先に進むことができる。ただし、当然ここでの結果は艦長としての評価対象に含まれており、この戦闘で得た経験値もちゃんと蓄積される。決して負けてもかまわないというものではないので注意。

⬆これも一応、戦闘経験のうち

いきなり戦闘!?　すべての敵機を撃破せよ！

初めての戦闘ということで、操作するのはナデシコBのみ。この戦闘で、基本的なコマンドの使い方を一通り覚えることができる。

システムはターン制のシミュレーションバトル。基本的に素早いユニットから順に行動となっているが、前のターンでの行動によって、次のターンが回ってくるまでの時間が変わってくるのだ。

移動　相転移エンジンの消費量に注意

360度、任意の方向に移動。進行方向に向けて伸びるラインと、左下のレーダーを参照にして移動しよう。ただし、相転移エンジンの出力が下がっているときは、移動できなくなってしまうぞ。

⬆無駄な移動はなるべく避けたいところだ

行動　攻撃をしかけるか守りを固めるか

攻撃、回避などといった、敵機と対峙したときに使用するコマンドが設定されている。また、必殺（グラビティブラスト）や障壁（ディストーションフィールド）、損傷箇所の回復といったコマンドもここに含まれる。なお、この戦闘で使える攻撃手段はミサイルのみ。相転移エンジンのエネルギーチャージが不充分な状態で戦闘開始となるため、グラビティブラストはゲージが溜まるまで発射不可だ。

⬆威力は絶大だが、発射後のリスクも高いグラビティブラスト

⬆初めて選択したコマンドは、使用方法とその効果をプロスペクターがわかりやすく解説してくれるぞ

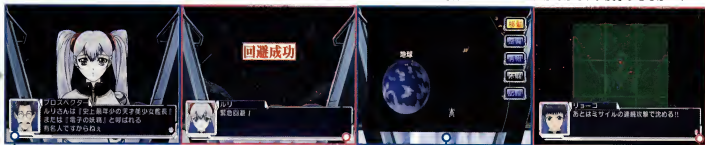
情報　現在の状況を細かくチェック

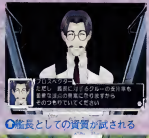
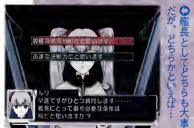
味方のユニット及びクルーのステータスをチェックするときに使う。画面左上に表示されているステータス表示以上の現在状況を知りたいときに使おう。この戦闘では、エステバリスの出撃は不可と設定されているので、ナデシコBとルリのステータスをチェックしてみよう。

待機　ゲージを溜め反撃に備える

実はかなり重要なコマンド。というのも、待機することで、ナデシコBの強さを支える相転移エンジンのエネルギーをチャージできるためだ。もちろん、相手の出方を様子見したいときにも有効。なお、このコマンドを選択した時点で、そのターンでの行動は終了となる。

初めての『実戦』
突然の敵機襲来、就任早々大ピンチ!?

シミュレーション戦終了後、クルーたちの紹介を受ける主人公。では艦内をひと回り…、というところに、ブリッジから呼び出しが入る。ブリッジに到着するやいなや、所属不明の無人艦から砲撃を受けるナデシコB。どうにか緊急回避に成功したものの、このまま延々と回避行動を続けていてもラチがあかない。反撃するしか…！

クルーたちに信頼される艦長になろう

新任の挨拶もかねて各クルーから1つずつ質問を受けることになる。このとき、どう答えるかによって、今後の各クルーとの付き合い方が変わってくる。当然、考え方が合わなければ相性は悪くなるし、あてずっぽうな返答をしていると、艦長としての信頼性が失われることに…。

⬅艦長としてどちらも大事だが、どちらかといえば…

⬆艦長としての資質が試される

⬇ウリバタケからナデシコとエステバリスの説明が聞ける

⬆ホウメイと話をしていたところに、ルリから緊急通信が入る

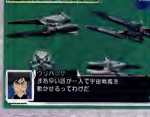
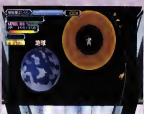
なぞの無人兵器、反撃するしかない!?

所属が確認できていない機体を攻撃するのは、本来マズイのだが…。相手は容赦なく攻撃を仕掛けてきており、反撃しなければこちらがやられる。今度はシミュレーション戦でなく実戦。ここで負けたらゲームオーバーだ。

⬅いいってコトはないけど、このままじゃ…

作戦マップ内の戦闘領域へ移動

ここで初登場となる作戦マップ。マップ上を移動し、敵機に隣接、すなわち戦闘領域に到着したところで戦闘開始となる。このシーンでは、敵機の存在は確認できたものの、正確な座標は解析できていない状態なので、戦闘マップ上に敵機の姿は表示されていない。接近し、敵機を発見した時点で、初めて表示されるのだ。

⬆赤くなっている部分が、ナデシコBが1回に移動できる範囲

⬆ついに敵機発見！ そのまま戦闘に突入する

戦闘の前にブリーフィング

作戦マップでの戦闘では、戦闘を開始前にブリーフィングが行われる。ブリーフィングでは、各クルーが立案した作戦を聞き、誰の作戦を採用するかを決定する。各作戦には、立案したクルーの性格や立場上の意見が反映されている。そのため、誰の作戦を採用したかというのも、クルーとの相性値に影響してくる。すなわち、作戦の合理性だけでなく、作戦を立案したクルーの心情も頭に入れて決めなくてはならないのだ。

艦長補佐 ホシノ・ルリ立案作戦

エステバリスパイロット スバル・リョーコ立案作戦

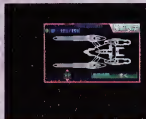
副官 タカスギ・サブロウタ立案作戦

クルーたちの協力もあり、初の実戦を見事乗り切った主人公。しかし、なぜ無人機が攻撃を…、と思案しているところに、連合宇宙軍総司令ミスマル・コウイチロウから通信が入る。その内容は、「火星の後継者」の残党を、独立部隊としてナデシコBに鎮圧してほしいとのことであった。新任の艦長には重過ぎる任務だが…。

クルーたちと協力して敵を討て

シミュレーション戦とは違い、実戦ではクルーの作戦が反映される。行動コマンドの内容は、ブリーフィングでの作戦に合わせたものに変更されているぞ。

変更　作戦がうまくいかなかったときに

行動コマンドの内容を変更することができる。基本的に、戦況からいって、作戦外のコマンドが必要になったときに使うコマンドだと考えてもらえばいい。無意味に作戦を変更する必要はないぞ。

作戦よりもナデシコBを大事に

連携　条件つきの特殊攻撃

クルーと協力することで使用可能となる特殊攻撃。連携技の発生条件は、行動コマンド内のコマンドの組み合わせ方と、クルーとの相性。これがうまく噛み合ったときに初めて使用可能となる。その効果は実に多種多様で、強力な攻撃や防御法もあれば、特定のシチュエーションでしか役に立たないような連携技もあるのだ。

ディストーションフィールドを直接ぶつける連携技、「特攻」

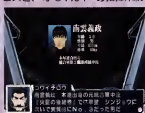
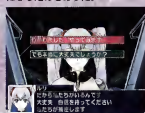
戦闘終了後の打ち合わせ

戦闘終了後、クルーたちとのちょっとした掛け合いが入る。これは、クルーから艦長への報告といった内容。このシーンでは、新しい攻撃パターンが増えたという話が聞けた。さらにこの後、プロスペクターから今回の戦闘の集計結果の報告がある。いかにお金をかけずに戦闘に勝利するかというのも、艦長の技量のうちだ。

なるほど。ぜひ次の戦闘で試してみよう

今のネルガルに「金食い虫」な艦長というのはちょっと…

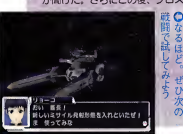
『火星の後継者』残党、南雲義政

新任の艦長には荷が重すぎる今回の任務。ここはひとつ、本来のナデシコB艦長であるルリに指揮を戻すことを提案する主人公。だが、登録書き換えに要する時間的ロスと、"オモイカネ"の指揮系統の混乱を避けるため、このままで任務にあたったほうが良いと判断するルリ。かくして、クルーがしっかりサポートするということで、主人公の艦長続行ということになったのであった。

DC版オリジナルキャラの1人、南雲義政はここでお目見え

「人格に問題はあっても、能力は最高」なのがナデシコのクルー

補足事項　クルーとの相性値とIFSについて

クルーたちには、主人公に対する「相性値」というステータスが存在する。この値は、基本的に主人公とクルーの会話内容によって上下し、相性値の高いクルーとは特殊なイベントが発生するようになっているのだ。さらに、IFS（「イメージ・フィードバック・システム」の略。パイロットがイメージしたことをコンピュータにダイレクトに伝えることができるシステム）を使用しているパイロットには、「IFS値」というものが設けられている。「IFS値」は、「相性値」と同じく会話などによって上下し、この値がパイロットの戦闘能力に影響を及ぼす。その理由は、IFSによってパイロットの精神状態が、コンピュータに伝わってしまうため。すなわち、（パイロットの機嫌）＝（IFSの上下）＝（戦闘能力に影響）という方程式が成り立つのだ。

システムの性質上、パイロットの思考が乱れているときは…

当然IFS値が高ければ高いほど本来の能力を発揮

発売目前! 夏のイチオシCollection

全方位対戦メカバトル いよいよ開幕!!

FRAME GRIDE フレームグライド

DC	7月15日発売予定 6800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	フロム・ソフトウェア	データセーブ	2・プレイデータ、環境設定
開発元	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、内蔵モデム、キーボード、VGAボックス
ジャンル	アクション	現在の開発状況	100%

発売も間近に迫った『FRAME GRIDE』。今回は、いよいよ開幕する通信大戦（誤植じゃないぞ）に備えて、ゲームの屋台骨となる3つの要素をおさらい。通信対戦の体験レポートもあるぞ。

ゲームの進行をつかさどる バトル、組立、パーツ作成の3要素

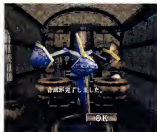
ジャンルにもあるとおり、本作のメインはあくまで敵機とのアクション部分。だが、勝ち抜いていくにはアクションの腕前に加えて"機体組み替え"と"パーツ作成"の2要素を効果的に利用する必要がある。本作のゲーム進行も、この3つの行動を次々とこなしていくことで少しずつ進行していく形式だ。以下に、各パートの特徴などを簡潔に述べてみたぞ。

3D空間でのバトル

⬆メインとなる対戦アクション部分。ここでは純粋にプレイヤーが持つアクションの技量が問われる

機体の組み替え

⬆スペックを気にしながら機体にパーツを肉付けする組み替え画面。プレイヤーの好みが色濃く反映される

パーツの作成

⬆持っていないパーツはこのマテリアル合成画面で自ら作り出す。こうして選択の幅が広がっていく

機体は自分の思い通りに設計可能

機体の方向性を決める役割を持つ"機体組み替え"。ここではまず軽、中、重量級の中から基本フレームを決定。その後、フレームの各部位にパーツを組み込んでいく。パーツの組み込みに制約はなく、外見重視でOK。だが、敵の特徴に合わせてこちらもパーツを替えて対抗、といった柔軟性もゲームが進むにつれて必要になるぞ。

⬆見た目に走るか、性能に走るか。すべてはプレイヤー次第

基本フレームは3種類

⬆選択するクラスによって、基本的な機動力や攻撃力などが変化する

⬆すべてのパーツに細かなパラメータが設定されており、パーツを1つ替えるだけで性能も劇的に変わる

⬆機体のカラーパターンも豊富に用意されており、自由に選べる。地味な色なら対戦時に少しは有利になるかも

機体を組み上げたらバトル・スタート

機体の設定を終えたらいよいよバトルがスタート。プレイヤーの相手となるのは敵勢力を代表する9人の騎士。猪突猛進型であったり、ヒット&アウェイの狡猾なスタイルであったり、それぞれ特徴的な戦闘スタイルでプレイヤーを苦しめる。また、バトルに時間制限はなく、どちらかが倒れるまで戦い続ける「デスマッチ」仕様だ。

戦闘の華、接近戦。一気に大ダメージを与えるチャンスだ

遠距離戦では飛び道具を使って少しずつダメージを与えていくことに

九騎士との誇りを賭けた死闘

それぞれ特徴的な姿&戦闘スタイルを持つ九騎士。彼らを1人ずつ倒していくことでシナリオが進行していく

集めたマテリアルで新パーツを作る

敵機との死闘を制すると、その見返りとして「マテリアル」という鉱物を得られる。この宝石のような物質は、2つ組み合わせるとパーツに変化する性質を持っており、プレイヤーはこのマテリアルを合成して新しいパーツを生み出すことになるのだ。マテリアルの組み合わせは無数に及ぶが、中にはレアなパーツを生むものもある。

戦闘に勝利すると、まとまった数のマテリアルを入手できる

集めたマテリアルを基にパーツを作り出す。組み合わせの数だけパーツが用意されているが、その中から自分が望むパーツが作れるかどうかはプレイヤー次第だ

レアなマテリアルもアリ

敵を倒すことで得られるマテリアルだが、ただ適当に戦っていては全種類のマテリアルを揃えることは難しい。というのも、通信対戦での方が入手しやすいマテリアルがあるからだ。全パーツ(マテリアル)を手に入れたいなら、通信対戦の割合を多くすべし!?

通信対戦でマテリアルを入手するには、とにかく勝利するしかない

特別企画 通信対戦体験レポート

発売に先立って通信対戦の機会を得た本誌編集部。その感触を詳しくレポートしよう。

単刀直入に評価を言わせてもらえば、本作の通信対戦のクオリティは手放しで「素晴らしい」と誉められるデキ。通常、通信対戦などでは入力結果が反映されるまでに多少のタイムラグがあるものだが、本作ではそれをほとんど感じさせない。それこそ「1人用と何ら変わりなく楽しめる」といっても過言ではない。たまに動きがぎこちなくなる瞬間があったが、これはごくまれなことだった。

キー入力に対するレスポンスも良く、プレイ中のストレスは皆無だ

対戦の前後にはチャットでユーザー同士が交流することができるぞ

KDDのお得なサービス

通信のクオリティに問題なくとも、やはり気になるのが電話代。特に、本作ではサーバーが東京にあるため、地方在住者にとって電話代は切実な問題だ。だが、そんな人にとってお得なサービスがある。それがKDDの「データオンデマンド・サービス」だ。

このサービスでは、日本全国どこからでも本作の通信対戦が1分10円(23時~8時までは1分9円)で楽しめる。申し込み方法は、フリーダイヤル0070-800-0070-99に電話して「『フレームグライド』のネット対戦がしたい」と伝えるだけ。登録料、基本料、工事は一切不要だ。

申し込んだ後は設定画面を少しいじるだけ。簡単

プレゼント

『FRAME GRIDE』体験版を50人にプレゼント。希望者は、住所、氏名を明記の上P113のあて先「FG体験版」係まで。当選者の発表は、発送をもって代えさせてせていただきます。

SEGA NEXT STAGE

ダンジョン　戦闘　ピース

それぞれのシステムを詳細解説！

CLIMAX LANDERS クライマックス ランダーズ

歴代のクライマックスキャラが登場するダンジョン探索RPG『クライマックス ランダーズ』。今号では、ダンジョンと戦闘、ピース（町）のシステムを紹介する。発売まであと20日。じっくりと予習しておこう！

DC	7月29日発売予定 5800円（税別）
発売元	セガ
開発元	クライマックス
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	16・プレイデータ
対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
現在の開発状況	100%

ダンジョン編　まずは基本システムを把握するべし

『ランダーズ』のダンジョンは自動生成システムを採用。毎回入るたびに違う姿を見せるため、同じ攻略法などは存在しない。しかし、基本的な部分は不変なもの。ここでは、ステータスやキャラの成長など、ダンジョン探索における基本システムを紹介していく。

『ランダーズ』はダンジョン探索型のRPG

ダンジョンに入る前にしておくべきこと

ダンジョン探索にはいろいろと準備が必要。以下では探索前にしておくべきことを紹介しよう。

■アイテムの選定

キャラによってダンジョンに持ちこめるアイテム数は決まっている。それを超えている場合はダンジョンに入ることができない。

⇨探索前にアイテムを整理しよう

■魔法とスキルの登録

魔法とスキルも各キャラの「称号」（次ページで紹介）によって登録できる数が違ってくる。また、ダンジョンに入る前に登録しておかないと、ダンジョン内で使用することはできないのだ。

■仲間モンスターの選定

モンスターはカプセルに入れて連れて歩くことができる。そのカプセルは8個。しかし、8個すべてにモンスターを入れていると、ダンジョン内で新たに捕獲することができなくなる。

キャラステータスの見方

A HP（ヒットポイント）
戦闘やトラップでダメージを受けると減る。主人公のHPが0になると探索は中止。家に戻される。

B MP（マジックポイント）
魔法の使用に必要なパラメータ。MPが0になると魔法は使えない。

C VIT（バイタリティ）
「技」を使って攻撃するときに必要な数値。これがなくても出せる技はあるが、威力や効果はダウン。

D 満腹度
お腹の空き具合。時間経過で徐々に減っていく。調べるでも消費。これが0になるとHPも徐々に減る。

拠点で全回復

ダンジョン内の特定のフロアには「拠点」と呼ばれる場所がある。ここではパーティ全員のHP・MP・VITを回復させることができるので（満腹度は回復しない）、探索時においては有効に活用したい。

⇨1つのフロアに必ずあるとは限らない

2種類の成長概念「レベル」と「称号」

ゲーム中、キャラには2種類の成長概念がある。それが「レベル」と「称号」。この概念は仲間モンスターにも当てはまり、キャラと同じように成長する。以下ではこの2つの成長概念を解説しよう。

その場限りの「レベル」

レベルはダンジョン内でのみ有効な成長概念。一度ダンジョンから出てしまえばクリアされてしまうので、次にダンジョンに入ったときは、またレベル1からのスタートとなる。レベルが上がればパラメータの数値が上昇し、持てるアイテム数も増加するぞ。

経験値(EXP)が100たまるごとにレベルが1つアップする

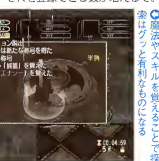
アイテム所持数

前述したように、キャラごとにダンジョン内のアイテム所持数に制限がある。ただ、レベルが上がればアイテム所持数も増えていくので、レベルをどんどん上げて所持数を増やしていきたいところ。

アイテムはより多く拾っておきたい

継続する「称号」

レベルと違って、稼いだ経験値を加算し続けることで上がるのが「称号」という成長概念。必ずしもダンジョン内で獲得した経験値がそのまま加算されるわけではないが、経験値を増やせばキャラは確実に成長していくもの。

この称号はキャラ（仲間モンスター）ごとに設定されているものなので、当然キャラ（モンスター）が変われば称号も変わってしまう。キャラを育てるときはずっと同じメンバーでいった方が成長も早いということだ。また、称号が上がると、新たな魔法やスキルを覚えたり、それを登録できる数が増えるぞ。

魔法やスキルを覚えることで探索はグッと有利なものになる

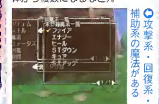
スキルと魔法は称号により習得

スキル

スキルとは特殊能力のこと（モンスターを仲間にできる「捕獲」など）。このスキルには、キャラごとに用意されている固有のもの、クエストの報酬としてもらえるもの、装備アイテムに備わっているものなどがある。

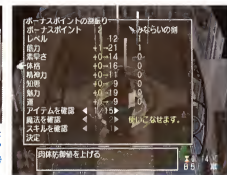
登録・外す・封印はプレイヤーの自由

魔　法

魔法にもレベルというものがある。これはステータスと同様に、ダンジョンに入るごとに初期値に戻るが、キャラが成長すれば魔法もレベルアップし、その段階に応じて効果も上がるのだ（対象が単体から複数になるなど）。

攻撃系・回復系・補助系の魔法がある

フロア探索終了時のセットアップウインドウ

1フロアごとに次のフロアへ移動するための部屋がある。ここで「フロア探索を終了する」にすれば セットアップウインドウが開き、以下で紹介するような設定変更ができるのだ。ここでの行動は、探索時では行うことができないものばかり。重要なポイントだ。

次のフロアに移動するための準備部屋。いろいろとやることはあるが、万全の態勢で次のフロアにのぞみたい

ボーナスポイントの割り振り

ダンジョン内でレベルアップしたときに、キャラによってボーナスポイントが配分されることがある。レベルアップによって、基本能力パラメータも上昇していくが、さらにこのボーナスポイントを割り振ることでキャラを強化できるのだ。

【基本能力パラメータ】

- 筋力：技の攻撃力に影響する
- 素早さ：行動の順番、技の命中率や回避率に影響する
- 体格：肉体防御値（無装備状態の防御値）を上げる
  （※「体格」＋防具の防御値が、キャラの防御力になる）
- 精神力：魔法防御、満腹度の減り方に影響する
- 知恵：魔法の効果量、アイテムの鑑定などに影響する
- 魅力：捕獲の成功率、仲間の防御力、回復魔法の効果量に影響する
- 運：トラップ発動や隠れアイテムの発見など、さまざまな局面に影響する

スキルの封印・解除

スキルは「封印」することで一時無効にすることができる。これは、後述の「使いこなし」が関係するため。最初はいくつかのスキルは封印しておいた方がいい。

仲間モンスターの出し入れ

一度ダンジョンに足を踏み入れたら、仲間モンスターをカプセルから出し入れできるのはここでだけ。体力的に危なくなったモンスターなどは入れ替えよう。

アイテム・スキル・魔法の「使いこなし」

①装備アイテム②魔法③スキルなどは、それを使いこなすために必要な条件が存在する（ほとんどが基本能力パラメータによる条件。まれにレベルを必要とする）。

①の場合、条件を満たしていなくても装備は可能だが、効力は半減してしまう。②の場合、条件を満たしていなければ使用できない。③は特殊で、登録しているスキルすべての使いこなしパラメータを"合計した値"を満たしていないと、スキルは無効となってしまう。そうなると、パラメータの低い序盤などはスキルがまったく役に立たなくなるので、封印と解除をうまく活用しながら、スキルが有効になるように努めるのだ。

序盤ではいくつか封印しておき、効果が無効にならないように

戦闘編　戦略性の高いコマンド入力方式バトル

キャラを成長させるにはモンスターとの戦闘で勝利し経験値を得る必要がある。その戦闘システムだが、本作では敵パーティと接触したからといって、必ずしも戦闘になるわけではない。なぜなら、すべてのモンスターには「戦意」というパラメータが設定されており、これが高くない場合は戦闘になることがほとんどないからだ。しかし、いったん戦闘となった場合、状況によっては一度に複数の敵パーティを相手にしなければならないこともある。あまりモンスターが密集しているところに近づかないようにしたいところ。

↑画面上には敵パーティの情報が表示される。複数いるときは注意

↓前方と側面に敵パーティが。最大で4方向から囲まれることがある

コマンド解説

技　一般のRPGでいうところの通常攻撃にあたるのが技。これは装備アイテムによって変化し、VITを消費して行うもの。VITがなくても攻撃自体は可能（一部の技は使用不可能）だが、威力が半減するなどの制約を受けてしまう。

魔法　戦闘中に使用可能な魔法が登録されており、なおかつ使いこなしの条件を満たしていれば魔法が使用可能になる。MPを消費して行う。

アイテム　所持しているアイテムを使用するコマンド。味方が回復系の魔法を覚えていなければ、戦闘中の回復はアイテムに頼るしかない。

守備　守備は3種類ある。防御：防御する。盾があれば防御率アップ。かわし：攻撃をかわす（失敗あり）。逃走：戦闘からの離脱（失敗あり）。

捕獲　モンスターをカプセルに閉じ込め仲間にするコマンド。捕獲のスキルが必要。

移動　味方セクター内（周囲4マス）を移動するコマンド。「靴」を装備するか「移動」のスキル（登録＆使いこなし）で使用可能。移動することで敵の物理攻撃をかわすこともできるが、魔法攻撃には追尾される。

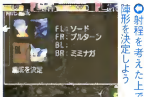
攻撃可能範囲（射程）と陣形

目には見えないが、ダンジョン内のフロアはセクター単位で構成されている（1セクターはキャラのマス4個分の大きさ）。戦闘はこのセクター単位で行われる。

■攻撃可能範囲（射程）

1セクターは4マスで構成されているので、パーティは前列と後列に分かれることになる。ここで問題となるのが攻撃可能範囲（以下「射程」）。すべての技攻撃には射程というものが存在し、たとえば射程1では味方の前列→敵の前列しか攻撃できない。射程が2あれば前列→後列or後列→前列が可能で、3あれば後列→後列の攻撃が可能。それを表したのが左下の図（4方向から囲まれた戦いでの射程図）だが、この図でいえば、Aにいるキャラが射程1の攻撃しか持っていない場合、射程2＆3のマスにいる敵に攻撃することは不可能なのだ。

■射程を踏まえた陣形を組む

射程の問題を考えると、陣形を決定する場合、さらにメンバーを選ぶ時点から、射程を踏まえた上で決定する必要があるのだ。

↑射程を考えた上で陣形を決定しよう

捕獲（スキル）でモンスターを仲間に

味方パーティは主人公キャラ1人＋モンスター×2で構成される。ただしモンスターはダンジョン内で捕獲しなければ仲間にすることはできず、それには「捕獲」のスキルが必要。戦闘中に捕獲することができれば、カプセルに入れて持ち歩くことができ、カプセルから出せばパーティのメンバーとして戦闘に参加させられるぞ。

↑仲間モンスターがいれば心強い

↑捕獲コマンドで成功確率が表示される

■モンスターの性格

モンスターにはそれぞれ性格というものがある。その中で特に重要なのが忠誠度で、これが低いとなかなかプレイヤーの言うことをきいてくれないのだ。性格は、右ページで紹介しているミニゲームで変えることができるぞ。

↑モンスターをしっかりと手なずけよう

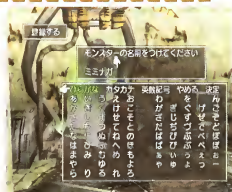
■モンスターハウスで登録

モンスターを捕獲したら、町まで連れ帰り、モンスターハウスで登録しよう。未登録のままだと、そのモンスターがダンジョン内で死亡したり、パーティが全滅した場合消滅してしまうのだ。ちゃんと登録しておけば、放牧や育成も可能になるぞ。

ピース編 冒険前の下準備と遊び尽くしのネタ

ピース（町）にはアイテムショップや教会など、ダンジョン探索に欠かせない施設が数多くある。冒険の舞台となる不思議世界にはどんな施設があるのか、下の表に簡単にまとめてみた。また、その中でも特殊な存在のモンスターハウスとノイマン家を詳しく紹介。

モンスターハウス

モンスターハウスは、ダンジョンで捕獲した仲間モンスターの管理を行う施設。捕獲したモンスターはここで登録してはじめて正式な仲間となる（初期状態では8体まで登録可能）。また、ここでは他の施設で売っているビジュアルメモリ用ミニゲームのダウンロードも行える。そのミニゲームのうちの『とっぱらいDEしょくない』では、モンスターを育成することもできるのだ。

⬅登録の際はモンスターに名前を付けることもできる。カッコイイ名前を付けてあげよう

各ピースに存在する施設とその内容

ピース	施設	内容
ルルアン広場ピース	アイテムショップ	装備＆回復アイテムの売買
	ソードの家	アイテム倉庫：アイテムの保管、持ち出し
		コレクション：コレクションアイテムの陳列・保管
		セーブ：プレイデータをセーブ
		キャラ変更：プレイヤーキャラの変更
	モンスターハウス	ホログラムマシーン：仲間モンスターの管理
		ビジュアルメモリ（VM）装置：ミニゲームの管理
Z33コロニーピース	教会	登録済みの仲間モンスターの蘇生
ノイマンピース	ノイマン家	クエスト紹介・伝説のアイテムの買い取り
王の遺跡ピース	みやげもの屋	VM用ミニゲームの購入・アイテムの買い取り
	鍛冶屋	装備アイテムの修理・強化・改良・合成
ダウンタウンピース	ファンシーショップ	コレクションアイテムの売買
富士見町ピース	大工	アイテム倉庫・モンスターハウスの増築・改装
	コンビニ	VM用ミニゲーム＆回復アイテムの購入

ノイマン家

一度クリアしたダンジョンを何度でも楽しむために用意されているのが「クエスト」。これは、特定のモンスターを倒す、指定したモンスターを捕獲する、といった内容の仕事を受け、目的を達成すれば、それに応じた報酬（アイテムやスキル）がもらえるというもの。

⬆ウサギのノイマンさん宅で、クエストの斡旋をしてくれる（有料）

11個のミニゲーム

本作では、ショップで購入したミニゲームをビジュアルメモリに転送して遊ぶことができる。そのミニゲームの数はなんと6種11個。ゲーム内容も、RPGから占いまで豊富に用意されており、またトークンという通貨を集めることにより、本編中でレアなアイテムと交換できるようになっている。これでいつでもどこでも『ランダーズ』三昧になること間違いなし。

つゆダクⅣ

毎回ランダムに自動生成される3Dダンジョンのアクション。モンスターと戦い、アイテムを手に入れながらひたすら下の階をめざす。

⬅リアルタイムでサバイバルなRPG。ひたすら進む

とっぱらいDEしょくない

仲間モンスターに内職をさせ、育成とトークン稼ぎをさせるミニゲーム。これぞ一石二鳥!?

⬅内職はティッシュマキやカサハリなどいろいろ

➡モンスターも気まぐれ。うまくいくとは限らない

暇つぶしパック

『にわとりつかみ鳥』『Super Exotic Slot Machine』『最も危険なジャンケン』『モグラがくる!!』の4本パック。お得です。

⬅制限時間内に何匹にわとりをつかまえられるか競う

➡揃う絵柄によって、獲得できるトークン数が異なる

最も危険なジャンケン

⬅一定数中の勝敗数を競うジャンケンゲーム

モグラがくる!!

➡モグラ叩きゲーム。ストレス発散にはもってこい

豊かな人生パック

『絶頂エディタ』『炎のでんわ帳』『占いのゆかた』の3本パック。『絶頂』で描いたドット絵は、本編中のコレクション部屋の額縁に飾ることができる。もちろんそれを鑑賞することも可能。額縁に飾るにふさわしいドット絵を描きましょう。また『でんわ帳』はその名の通り電話番号や誕生日などの個人記録を登録できるミニツールだ。

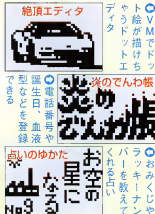
絶頂エディタ

⬅VMでドット絵が描けちゃうドットエディタ

炎のでんわ帳

➡電話番号や誕生日、血液型などを登録できる

占いのゆかた

⬅おみくじやラッキーナンバーを教えてくれる占い

ヨーグルトの大冒険

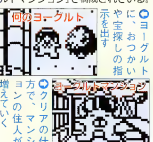
ヨーグルトの生態を観察するミニゲーム。『何のヨーグルト』『ヨーグルトマンション』で構成されている。

何のヨーグルト

⬅ヨーグルトに、おつかいや宝探しの指示を出す

ヨーグルトマンション

➡クリアの仕方で、マンションの住人が増えていく

なんわか伝説

なんだかわからない国のなんだかわからない勇者のなんだかわからない冒険。魔法やアイテム、ワールドマップなど、見た目以上に本格派の2Dロールプレイング。

⬅モンスター登場。そしてコマンド入力方式のバトル

ストーリーは最終的に1つの結末に収束

発表から半年以上が経過した『シェンムー』。その間、内容に関するさまざまな情報が公開されたが、振り返ってみると「QTE」「マジックウェザー」など、本作独自の新システムが非常に多い。そして、それらのシステムはなまじ斬新なだけに、その効果が分かりにくいのも確かである。そこで、本誌はこれらシステム、そして『シェンムー』全体に関する、ともすれば重箱の隅を突くかのような質問を鈴木裕氏にぶつけてみた。

⇧そのスケールの大きさゆえに、『シェンムー』には不明な点も多い

Q1.「マジックウェザー」はゲーム内の世界にどう影響するのか？

時間の経過に合わせて天気が変わる「マジックウェザー」。このシステムは、グラフィックが変わる以外にどんな効果があるのか。

詳しいことは秘密です。ただ、降り積もった雪の影響で涼の移動速度が変化したり、交通の便が乱れたりということはありません。

Q2.ストーリーはどうやって分岐していくのか？

QTEの成功、失敗によってストーリーが分岐することはすでに判明済み。しかし、それでは失敗続きのプレイヤーが、いつまでたってもエンディングにたどり着けない恐れがあるのではないだろうか。

確かにストーリーは、QTEの成功、失敗などにより分岐していきますが、最終的にはひとつの結末に収束していきます。ただ、『シェンムー』は過程を楽しむゲームなので、クリアにこだわらず自由に町を行き来してほしいです。分岐やサブストーリーについてはボリュームいっぱいですよ。

Q3.「QTEバトル」と「フリーバトル」はどのように使い分ける？

上記の2つは、どちらも戦闘システムとして判明している。しかし、1つのゲームに2つの戦闘システムが同居しているというのは珍しいケースだ。これらはどんな基準で使い分けられるのか。

ストーリーの流れを見て、一番自然な形になるように使い分けています。中には、当初フリーバトルの予定で開発していたものが、QTEバトルに変更されたものもありますし、その逆もあります。

Q4、ゲーム中に、ビジュアルメモリ（VM）を使う予定は？

春のゲームショウでは「技伝授」シーンで正解コマンドを表示するために使われていたVM。しかし、この他にも使い道があるのでは…。

まだ秘密ですが、いろいろと企画中です。ヒントはもちろん、オマケ的な要素も入れたいですね。

⇧マジックウェザーの影響はいまだ不明だが…

コメントの「ヒント」が何を示すのかは不明だが、技伝授の他にもVMを使うかもしれない？

Q5.ハイポリゴンの「FACE」技術がゲームにも反映される？

2ヵ月ほど前に公開された、実験的意味合いが強い「FACE」。この技術はゲームに反映されるか？

こんなにいいものを放っておく手はないですよね（笑）。効果的だと思われるところに入れたいと思っているので、可能性はあります。

入れたいという意向は十分に感じ取れる言葉。活用の方法などはまったく不明だが、期待したい。

次号ではさらに直撃取材を試みる予定。乞目して待て!!

ゲームシステムの「?」を解明&イベント情報

SEGA NEXT STAGE

シェンムー 一章 横須賀

DC	10月28日発売予定 価格未定
発売元	セガ
開発元	セガ
ジャンル	その他（FREE）
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	未定
複数プレイ	1人用
データセーブ	未定
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	?%（7月3日現在）

発売延期後は情報もひと休み気味の『シェンムー』。今回は、この夏開催の関連イベント情報と、先日開催された「アスペン国際デザイン会議」の模様を緊急報告。

速報 鈴木裕「ハイポリゴンのキャラを入れる」と語る

去る7月3日、六本木アークヒルズにて行われた「第5回アスペン国際デザイン会議1999」。「デザインデジタル」というテーマに沿って開催された本イベントに、『シェンムー』制作総指揮を務める鈴木裕氏が登場。他のパネリストとともにデジタル産業の未来を語り合った。まず、パネリストの古川氏から『シェンムー』の制作状況を聞かれると、

今、『シェンムー』の体験版を作っているんですけど、これにちょっとしたオマケを付けようかと考えています。ゲームショウで遊んだのと同じでは面白くないでしょうから、ハイポリゴンで作ったキャラを入れて、それを自由な角度から眺められるようにしたい。

パネリストには鈴木氏の他にCGクリエイターの原田大三郎氏、マイクロソフト（株）会長の古川享氏という錚々たる顔ぶれがそろった

と速やかに回答。ここで言う「体験版」とは、8月5日以降にDC本体またはソフトを購入するともらえる『What'sシェンムー 湯川元専務を探せ』のこと。この直後、鈴木氏は実際に体験版を起動させ、ハイポリゴンの涼、シェンファをモニターに映し出した。鈴木氏はこの2人について、

ここまで高いレベルに作りこんでしまうと、本当にちょっとした欠点がとても目立ってしまうんです。たとえば、髪の毛のほんの一部がどうしても角張ってしまうために、全体的に見てそこだけ浮いてしまうとか。ですからわざと部分的にクオリティを落として自然に見せている部分もあるんですよ。

と、ある意味贅沢な苦労を述べた。また、体験版では上記の2人の他に紅修瑛、マーク（公開済の黒人キャラ）を選択できたぞ。

会場で公開された、ハイポリゴン製の涼とシェンファ。顔の筋肉の微妙な動きまで再現している

『シェンムー』の1時間は現実世界の3分くらい

体験版が披露された後も、『シェンムー』の話題が続く。原田氏の「『シェンムー』では、どのくらいの速さで時間が経過するのですか？」という問いには、

ゲーム世界の1時間＝現実世界の3分くらいで計算しています。

と、明確な数値を断言。また古川氏の「ゲーム中に天候が変わるらしいけど？」という問いには、

僕らはこれを「マジックウェザー」と言っているんですが、今はこれで苦労しているんですよ。天気というものをしっかりとゲームシステムの中に組み込ませなければならないから。ちょっと雨を降らせただけで、変更しなければならないデータが倍増したりするので、開発作業の予測が非常に難しくなっています。

と、現状の苦労を述べた。

さまざまな苦労と技術を積み重ねて作られる『シェンムー』。その苦労がどう反映されているのかは、8月5日から配布される体験版で一部判明することになる。

地下鉄 映画館 TSUTAYA この夏いろんな場所で『シェンムー』に会える！

6月24日、DC本体の値下げと同時に一大キャンペーン「シェンムー三昧」が開始された。もう既に配布されたビデオを見た読者もいるだろう。だが、この夏セガでは「三昧」の他にも『シェンムー』に会えるイベントをたくさん企画している。ぜひ足を運んでみよう。

「スター・ウォーズ」アドシネ

現在世界各国で大ヒット中の映画「スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス」。国内でも間もなく公開されるこの映画のアドシネ（映画が始まる前に流れるコマーシャル映像）に『シェンムー』が流れるのだ。今回は映像の一部を公開。

アドシネが流れるのは7月24日から

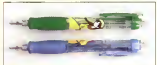
映像にはハイポリゴンで描かれたキャラがふんだんに使用されている

ビデオレンタル実施中！

現在、ビデオレンタルチェーン「TSUTAYA」で、『シェンムー』の魅力が一杯に詰まったオリジナルビデオを貸し出し中（料金は無料）。期限は7月末日までなので、まだ見ていない人はすぐに直行すべし！（一部実施していない店舗もあり）

『一章』以外の場面も収録されているぞ

営団地下鉄スタンプラリー開始

営団地下鉄の「スタンプラリー」に『シェンムー』が登場する。地下鉄駅内に設置されているスタンプを集めていけば、記念品と認定証をもらえるぞ。また、期間中は銀座、池袋、渋谷の各駅と地下鉄博物館（東西線葛西駅高架下）にて『シェンムー』体験コーナーが設置される。スタンプラリーの詳細は以下の通り。

記念品は、シェンファのボールペン。欲しいなら地下鉄に直行！

実施期間：7月19日～8月20日

-スタンプラリー用1日乗車券-

発売枚数：大人、子供とも13000枚

発売金額：大人710円、子供360円

有効期限：開催期間内のうち1日

発売箇所：営団地下鉄主要駅および定期券売り場

今回はサンプルROMでゲームの流れを追う。さらに編集部員によるプレイ体験記もあり！

DC	8月5日発売予定 / 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	セガ	データセーブ	160 プレイデータ
開発元	セガ	対応周辺機器等	ドリームキャスト キーボード、VGAボックス
ジャンル	シミュレーション	現在の開発状況	?%（7月2日現在）

常勝チーム作りに奮闘する球団社長の1年をリプレイ

補強費8億＋運営資金8億の元手と経営手腕を駆使して、「10年以内に日本一」というノルマを達成できるのか？　今回は、現実のペナントレースで苦戦を強いられているスワローズでプレイ。その1年目の流れを追ってみよう。

プレイヤー好みの最強チームに仕立て上げよう

プロ野球選手をつくろう！

他の新人と比較して能力が高めの「つくろう選手」。名前や外観をあらかじめ設定しておき、プレイのたびにポジションや利き腕、タイプなどを選んでゆく。

選手のタイプを決定。チーム事情に合わせる？

オープニングでまずは球団編成

母体球団を決定後、本拠地を選択。そして8億円の予算内で自軍選手と契約する。実在選手をよく知らない人は「おすすめ」をどうぞ。秘書が打力・投手力・若手中心の3つのパターンに応じたチームを構成してくれるぞ。当然、すべて自分で選出することも可能だ。

実在する12球団から運営チームを選択

本拠地を選択。これらの条件を加味しよう

オリジナルのチーム名を付けることもできる

8億以内で選手を獲得。残りは移籍、引退へ

とび出せ！　江東スワローズ

まず本拠地は編集部の所在地である江東区を選択。新宿に比べて経済効果が下がるのは痛いが…。チーム編成は「はつらつ若手」を採用した。攻守の要、古田の不在は痛いけど、石井一、川崎、伊藤智の「三本柱」は残るし、若手を見ても岩村、五十嵐、石井弘など今後に期待できる選手ばかり。じっくり育てまっせ！

1月～2月　まずはファンクラブ運営とキャンプ

1月はファンクラブの運営資金の決定。そして2月からキャンプインだ。資金と育成効果の異なるそれぞれの候補地から選び、いざ出発。キャンプでは、「体力強化」や「制球・精神」など、選手ごとに1ヵ月間の育成メニューを決めていく。さらに「スイッチ転向」「コンバート」「新球種習得」といった特別なメニューもある。

それゆけ！　江東スワローズ

スワローズのキャンプ地といえばユマ！…がないので、資金のことも考えた結果、国内の宮崎（西都？）へ。練習スケジュールは、他に情報がないこともありコーチの助言をほぼ全面的に参考にした。しかし成果はあまり芳しくない…。なして？

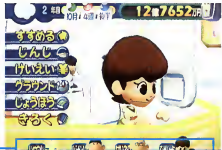
ファンクラブ運営費は、年を追う毎に増やしていくのがいいだろう

海外は経費がかさむが、その分練習効果も高い。練習内容はコーチのアドバイスを参考に

3月~10月 オープン戦そしてシーズンイン！

ここからが「球団社長」としての腕の見せ所。3月～10月までは、半節（いわゆる3連戦）単位でコマンドを選択し、チーム運営に務めていく。ただ目先の試合に勝つためだけでなく、将来を見据えた上での経営方針がポイントとなるのは言うまでもない。

秘書のアドバイス

下に並ぶはヘルプアイコン。こちらで収支や経営状態、スカウティングの現状を即座に把握できます。また、秘書から経営についての助言を聞くことができるので、参考にしてみてはいかが？

手腕が問われる「けいえい」

球場の増改築、アイテム開発など、球団社長本来の責務。練習効果を飛躍的に上昇させる機器の充実など育成の促進を図る一方で、VIPシート（年間予約席）の設立やチケットの値段を設定するなど、集客についても考えねばならない。また、サイドビジネスを発展させ、副収入を狙うこともできる。

機動力アップには欠かせない。走れ走れ～！

がんばれ！ 江東スワローズ

練習成果を上げるため、ご多分に漏れず練習機器をひととおり揃える。そしてグッズ&アイテム開発には毎月投資。秘書の助言に従ってグッズショップも建てた。…さっきから人の意見に従ってばっかだな。

「じんじ」で戦力を確保

新人選手探索や入団交渉、外国人選手との契約、またはトレードといった「編成部長」に近い仕事。不要な選手の解雇もこちらで。

有望選手との入団交渉はこまめに

ゲットだ！ 江東スワローズ

古田の穴を埋めるために白羽の矢を立てたのが、ホークスの城島。Aランクの外国人投手を獲得できたこともあり、交換要員に伊藤智を立てて交渉…成立！ 以後城島は、古田の穴を埋めて余りある活躍をする。新人では即戦力打者、谷澤健一（OB)から逆指名を取り付けた。

「グラウンド」で選手を鍛える

選手の育成方針を定めたり、先発オーダーを決定できる「監督」のような仕事を行える。また、球団に対しての選手の感情を把握するのも忘れてはならない。

負けが込んでイライラしているのか？

ピンチだ！ 江東スワローズ

中継ぎ抑え投手たちが、リードしているゲームの終盤でしょっちゅうひっくり返される。そんな連中の精神力を鍛えようとするが、小谷投手コーチのキーワードは「精神力の強化は今一つ」…もうお先真っ暗である。

金と口を出して試合に臨む

監督にすべての采配を任せることもできるが、自ら細やかな戦術を繰り広げるのも『やきゅつく』の魅力。また「オーナー賞」として賞金を懸けると、選手の士気が上がり、勝利の確率が高まる。

ここ一番の大勝負には、大枚をはたくべし

状況と選手の力量を考えた上で采配すべし。性格出るかも

ヤバイぞ！ 江東スワローズ

「3連敗4連敗当たり前！」と景気よく負け続けるスワローズ。打撃陣には多くを望んでいなかったが、頼みの先発投手陣まで炎上する始末。采配を任せきりだったから？ 「オーナー賞」を懸けてなかったから？

あんなイベント こんなアクシデント

突発的に発生するイベントの数々。選手が留学を申し出た場合は能力アップのチャンス。また球場貸し出しなどの臨時収入もある。逆に試合や練習中に選手がケガをして、長期離脱を強いられることも。それがエースや中心打者の場合、目も当てられない。

ハードな練習を続けているとケガ人が…

いかがわしい訪問販売も来る。手、出す？

11月~12月 来年へ向けての準備期間

まずはスタッフの入れ替えから。ちなみに、シーズン中に監督・コーチを入れ替えると、選手の士気を下げてしまう。次に「ドラフト」で有望な新人を獲得する。もし、シーズン中に逆指名を得ていたら、高見の見物としゃれこもう。そしてFA選手獲得から、一番頭が痛い「契約更改」へと続く…。

かつてブレーブスを支えた右腕を投手コーチに

指名が重複した場合は抽選。やはり逆指名を確保しておきたいところ

嗚呼…江東スワローズ

59勝73敗3分の5位…1年目の成績としてはこんなものか？ チームの弱点とコーチの育成方針が合わないようなので、コーチ陣の入れ替えを断行。2年目は若手も伸びるだろうし成績アップは確実と期待して臨んだ結果、50勝81敗4分でぶっちぎりの最下位…って下がってどうする！ ほとんどの選手が不満タラタラでムードは最悪。その上収入も増えないしで、光明は見えず…助けて！

Riverhillsoft

Dreamcast

最近どお？

それは、移住してきた女の子からのカードメールだった…。

通信使ってますます楽しい、わがまま気ままなワーネバ・プラス

7月15日発売

標準価格5,800円（税別）

架空の世界で自由気ままな人生が楽しめるリアルタイム・ライフシミュレーション「ワーネバ」に通信機能が加わって、ドリームキャストに登場だ！友人とカードメールやキャラクターを交換し合ったり、発見した王国の情報をノート（BBS）に書き込んだりと、その楽しみ方もさらに自由自在。もうひとりの自分のもうひとつの人生を、ワーネバ仲間達と一緒に満喫しよう！

EXPERIENCE OF FICTION LIFE

World Neverland Plus

The Olerud Kingdom Stories

ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001

隔週最後（？）のドリクラ。だからどうしたと言われても…。

ドリーマーズクラブ Dreamer's Club

別に投稿量が減ったわけでもないのに、今回も5ページ。「なんでやねん、なんでやねん！」と地団太踏んだところでどうにもならんし、とっとと先に進めましょう…え？　次号からドリFANは月1回30日発売になるって？　てことはドリクラも月1…うぐぅ。

Free Free Free

読者のよもやま話コーナー。ゲーム以外でも体験談や失敗談、ショックを受けたこと、面白い友人＆知人の話、などなど。

ういーっす、担当のウシです。いきなりだけど、ドリクラに大きな転機が！　そう、冒頭でも言ってる通り、7月30日発売号からドリFANは月刊誌になります。基本的にドリクラは変わりませんが、コーナー数を考えると、5ページでは全然足りません。7ページでも収まるか…。せめてボリュームは上げたいなぁ。これでドリカラ「彩色健美」がレギュラー化されれば…うん、未来は明るいぞ！　と無理やり元気出したところで、お便りいってみよう。

今まで住んでいた埼玉から、大学の都合で千葉にいる親戚の所に引っ越してからもう1ヵ月が過ぎました。今ではもう馴れましたが、こっちに来てまだ間もなかったときにはいろいろと大変でした。その中でも特に苦労したのが電車の乗り継ぎ。家に帰るのにどのホームに停車している電車に乗ればよいのか分からず、何度駅員さんに聞いたか…。都会の駅、ホームが多すぎです。そんなわけで千葉県のみなさん、これからよろしくお願いします。

（千葉県／15のYOME）

コンクリートジャングルで生き残るには、交通機関の乗り換えテクニックは必須スキルです。ところで千葉といえば、名物の「マックスコーヒー（前号参照）」は飲んだ？

「セガサターン、シロ！」ということで、今頃（？）せがた三四郎立て看板をGETしました！　うれしーっ！　だって今まで何度頼んでも譲ってもらえなかったのに、先日「店の模様替えするから」と譲ってもらえることになったのです。わー、ドンドンパフパフ〜♥　3月には『ダビスタ』＆「スケサタ」買って、他の店から看板もらったので合計2枚！　玄関に飾って毎日せがた三四郎の勇姿を拝んでいます。師の教えを守るべく、毎日のようにグレーサターンでゲームしてますよ。指が折れるまで、指が折れるまで！

（大阪府／ANNE松本）

文面から喜びが溢れ出てます。にしても玄関にせがたのポップが2体…。押し売り撃退には持って来い？

金子一馬悪魔絵師に憧れて、「パワーマックG3」を購入。リンゴのマークがとってもラブリー♥が、たいして計画も立てずに買ったため金欠！　本体とモニターとキーボードしか買えませんでした。しかも家に届いてびっくり！　机の上に乗りません。ソフトもないしスキャナもないしモデムすらない上に机まで買えと！　さすがに世界一金のかかる画材だわ…。ISDNかケーブルテレビの工事もしなきゃなんないだろうし…。その上母に「散らかるから、置く場所決まるまで箱から出すな」と釘を刺される始末。CGへの道ははるか遠く…。宝くじ、当たれ！　（神奈川県／雪野真詞）

G3って外観は斬新だけど、その分かさばるんじゃないの？　本体眺めてウットリするのでなければ、机の下に置くのもどうでしょう？

先日、我が家に2通の封書が届きました。送り主はそれぞれ別の会社からで、中には某アダルトPCゲームのテレカと設定原画集通販のチラシが！　一体どうやって住所調べたんだ？　いや、それ以前になぜワシがゲーマーだってことを知っている？　間の悪いことに、原画集の方は糊付けがよくなかったのか、家の者に簡単に開封されて、中身を見られてしまいました！　チラシにはHなイラストが満載！　ヒィーッ、ワシは無実だぁぁー！（泣）

（佐賀県／応援♥ハート）

むー、企業間でユーザーの住所を交換しあってるとか…。だとしたらちょっと怖いなあ。

⇧島根県／アサダニッキ　雪野さん主宰（今決めた）の「日へ連〜日本へそ連盟」は会員大募集中（笑）

まんがでGO！

⇨山口県／HAMU　大渋滞の原因になるから、良い子は真似しないでね♥

⇨東京都／T・アスパラ　プライドもへったくれもないですな。オレは鑑賞したくないです…。

⇨埼玉県／NAYU　まあ味皇様は東方不敗みたいなものだし、鋼鉄の軍団に立ち向かえるかも

⇨大阪府／梯・リョウ　怪しいイラストとは？　アベルとゼロが…鼻から素麺をすすってるとか

ドリームキャスト絵画館

大阪府／ちゃいなA　鉄砲玉な成美那のお守り役。力強いですな

千葉県／蔦羽　魔剣を抱える、この恍惚の表情がよろしいですな

福岡県／DIE　OVAでラブラブな2人がすっかりお気に入りのようでなによりです

鳥取県／LEE　仕事人タキの冷徹な魅力と、暴れマキシの極端な前髪に乾杯！

群馬県／光崎礁　舞い散る雪の結晶は、鮮やかな面影だけを残し、そして儚く消えてゆく…

兵庫県／森咲まゆみ　お久しぶり！　あわめに書き込まれたアミカケが、素朴な味わいを醸し出しています

東京都／汐月貴音　衣装は汐月さんの私服とおそろい？　すなわち汐月さんはアイヴィ様！　一生付いていきマス（しょぼちム）

滋賀県／ryuji　荒々しいタッチは「描き殴る」という表現がピッタリ。攻撃的で格好いい

今号のはじめてさん

静岡県／堺喜平次　堺香我美さんのお兄さんだそうです。最近兄弟（姉妹）投稿者が増えたなあ…

愛媛県／白鳥沢ゆんゆ　洗濯物をためこんでいるときに長雨が続くと最悪です。うぐぅ…

愛媛県／桜葉きょう　『B／MAD』でDC購入を決めたはじめてさんです。ゼロが待っているぞ〜

ドリクラ意識調査隊

今回のテーマは「サターン・DC限定、あなたの最も好きなキャラ&嫌いなキャラ」です。…とはいってもほとんどがサターンキャラに対しての想いで埋め尽くされましたが。でも、さすがキャラには事欠かないサターンだけに、かなりバラけた結果になりました。

○カーバンクル（『ぷよ通』） 社長の声で「ガオー」は、今では聞けない。
×野々村作治（『野々村病院の人々』） 顔。　（群馬県／石田公貴）

○鳴沢唯（『同級生2』） ただの妹ではなく複雑な関係。見る目が変わると信頼関係でもラブラブになっちゃうようなところがとってもOK！
×長岡芳樹（『同級生2』） 部員1人の写真（盗撮）部が、なぜ潰れないんだ？　友美をいじめるな！　みのりを脅迫するな！　可憐ちゃんの盗撮写真を撮るな！　（広島県／池田研吾）

○神崎すみれ（『サクラ大戦』） どうぞ私めをポチとお呼びください。
×せがた三四郎（『せがた三四郎真剣遊戯』） 藤岡弘上等！　横山智佐に密着すんな、コンニャロ！　ていうか、うらやましいぞ、コンチクショウ！
（神奈川県／麻衣子で9回！）

○有馬亜由美（『YU-NO』） 夫の死と社会的立場にはさまれて悩みぬく姿は痛々しすぎる。血の繋がらない母親ってのはありがちで邪道だが、それを差し引いてもダントツ。
×カイル（『DESIRE』） 陳腐な催眠術でたぶらかしておいて何が愛だ。こんなクズに心揺れるマコトもマコトだ。
（新潟県／鉛筆小僧）

○ソニック（『ソニックアドベンチャー』など） クールで周囲に媚びず、我が道を往く。そんなセガのイメージを具現化したキャラだと思います。
×クラスティハンマー（『ダライアス外伝』） A級シューターでも頭を抱える最強キャラに、C級シューターの私がどう対処しろというのだ？
（香川県／篠原一太）

○ジュノーン（『ドラゴンフォース』） あの人がいなければ、『ドラゴンフォース』は買っていません。魔法騎士というのもポイント高いです。
×ユリ・サカザキ（『K.O.F』） 『龍虎の拳』のときと性格が変わりまくっているし「〜っち」という語尾が好きじゃない。　（宮城県／子狐鈴）

○シンビオス（『SFⅢ』） 童顔短髪キャラが基本的に好みなので、まさにツボです。あの転職後のグラフィックにはクラっときました。
×ゼロ（『B／M』） あのピアスだらけと中途半端な髪型はとても許せん！（ファンの皆さん、ごめんなさい）
（群馬県／中邑香織）

○飯島美雪（『下級生』） 普段は男勝りで生意気なだけに、友情と恋心の狭間で思い悩む姿が一層いじらしい。
×永倉えみる（『センチ』） 「りゅん」禁止。　（神奈川県／め・らーる）

○葛葉キョウジ（『デビルサマナー』） あの性格もルックスも、何もかもが極上の男だと思います。
×レオナール（『タクティクスオウガ』） 今カオスルートで理想にまっしぐらのせいか、彼がとても引っ掛かるのです。
（東京都／山菜）

プレイヤーに愛されるキャラだけでなく、憎たらしいと思わせる敵役作りも、シナリオライターの妙技と言えるのではないでしょうか。さて次回のお題は「DC本命タイトル・大穴タイトル」。9月以降に発売されるDCタイトル中、個人的に大きな期待を寄せている「本命」と、「今は注目されてないけど、実はスゴイゲームに化けるかも…」と予感させる「大穴」を1つずつ挙げ、それぞれ理由も添えて投稿してください。同時に「こんなお題で調査してほしい」という意見も募集します。

ドリーマーズネットワーク

「○○号の××さんに賛成or反対」といった意見をぶつけ合う、読者間のおたよりキャッチボールコーナー。激しいやりとりもOK！

To.YOMO (No.12)

「リーダーズQ&A」で攻略本を見ればわかる質問が後を絶たないのは納得いかない。簡単に頼らないで。

借りたソフトや格安で購入したソフトにまで攻略本を買いたくないとか、金銭面での余裕がないとか色々事情はあるのでしょうが、基本的には専門誌で攻略されたものや攻略本の出ているものはなるべく控えた方が好ましいと思います。他人に教えるのが惜しいとは思いませんが、「執筆者に対して失礼ではないか？」とか「無断転載に該当しないのか？」などと考えると投稿しづらいものがあります。完全に自力で発見した解法なら問題ありませんが…。

（東京都／ウォンバット越前）

確かにわからないことがあったら、攻略本を読むなり友人に聞くなりで解決するでしょうし、質問編を送ってから解答編が掲載されるまでのタイムラグを考えると「もしかしたらこの間に解決しているんじゃないか？」と思ったりもします。でも、悩んでいる人にとっては些細な疑問であるほど攻略本購入をためらい、「せっかくリーダーズQ&Aのような便利なコーナーがあるのだから、利用しない手はない」と質問しているんだと思います。その攻略本もほとんどの本屋でビニールカバーされていて、内容を確かめることはできませんよね。それに全ての攻略本がいわゆるいい仕事をしているわけではないらしく、開けてビックリ玉手箱的なところもあるようですし…。最後に、YOMOさんの苦労もわかりますが、こういう「リーダーズQ&A」をはじめとした読者間の交流があるのもドリFANの良さですよね。まさに「ドリーマーズネットワーク」ですよ。

（茨城県／ジーコ像）

あなたの気持ちはわかります。でも攻略本は結構高い（2000円以上するものもアリ）ので、無理に「買え」とは言えません。それに「解答編」に投稿したことのある者から言わせてもらえば、本来は誰に話すでもなく、独りで満足感に浸るしかないゲームクリアの知識が人の役に立つのは嬉しいもの。それに自分のお気に入りのゲームをプレイしている人が他にもいてコミュニケーションが取れるというのも嬉しいし、「解答編」のハガキを書くのも結構楽しい。ただ本誌で攻略したことのあるソフトの質問が来ると「なぜ？」と思うこともある。『Pia♥キャロ2』なんかは本誌の攻略記事で十分だと思うが…。

（滋賀県／続・オレ）

確かに今時のゲームは攻略本なしでは前進すら出来ないものが多すぎる。特にRPG、SLGは末期的と言ってもいい。逆に人気のないタイトルは攻略本すら見当たらない場合があったりする。ネット環境の使えるユーザーならゲーム関連サイトの世話にもなれるが、皆が皆という訳にはいかない。従って「Q&A」の存在は欠くべからざる物と結論したい。私個人は50冊以上も本棚に鎮座する攻略本に少々うんざり気味だったりする有様だが（笑）…。

（愛媛県／上日落）

交流を深めるためにも、このコーナーを活用してほしいという気持ちはある。ただ、何の情報も得ずに自力で攻略した喜びの方がはるかに勝ることも忘れないでほしい。というオレも最近じゃ攻略情報に頼りっぱなしだが…。

To.アサダニッキ (No.12)

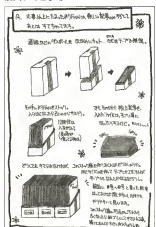
みなさんはドリFANをどのように収納していますか？　他の雑誌と違い、捨てられないので。

はぁ〜。確かに雑誌ってすぐたまるし部屋ん中でかさばりまくって仕方ないですよね…。もう私は同人誌を作るときの資料として『B/M』の特集ページと「コーンヘッドクラブ」（編集部注：「サタFAN」時代の読者ページ）を切りぬいたものを手元に残し、後は全てリサイクルに出しちゃいました（笑）。…しかし今年になってから手元に残したい記事が多すぎて、これからの処分に悩んでいます（泣）。

（京都府／梓理宇奈）

意外に簡単な方法がありました。それは本棚に縦に入れることです（NO.12では横置きだったから）。ただし高さが30cm、奥行きが25cm以上ないと「ドリFAN」は入りませんが…。

（茨城県／K5）

最後に、高峰秋良さんの整頓法を図解入りでどうぞ！

⬆長野県／高峰秋良　段ボール箱を使ったアイディア収納。これなら整理整頓もバッチリですな

サターンギャラリー

⬆神奈川県／水の森景　こういった誌面上での交流がある限り、「リーダーズQ&A」は続けていきたいと思います

⬆千葉県／明石知子　No.12のオヤジ大爆発とは趣が異なる、落ち着いた『D&D』イラスト。身体のライン、布の質感ともにお見事！

⬆福岡県／寿之介　この娘についてなら酒の席で2時間は語れます！　我ながらイヤな自信だ

⬆北海道／アサイサミ　アサイさんの投稿1周年イラスト。これからもよろしく。体張ったマンガも♥

⬆佐賀県／応援♥ハート　男の欲望をストレートにぶつけた、肉感的なイラスト。ゲーム内容も大体そんなもん？

⬆長野県／高峰秋良　ルーナの表情が沈みがちなのは、サポーターズが休業中だから？

⬆千葉県／ムササビむっくん　ドリクラには潜在的に支持者の多い『カオス』。おひげ、ふさふさしてます

We areサポーターズ

お気に入りのタイトル&キャラクタを、文字やイラストで大プッシュ！　キャラクタにまつわるエピソードも募集中！

光と闇のシンクロニシティ

前号で書いた通り『SFⅢ　シナリオ1』をプレイ中ですが…いやー驚いたのなんの。「ヌーン」って男やん！　某北海道方面の方のカライラ見て女だと思い込んでいたけど、下着履かせようとしたら装備できないし。チクショー騙された（笑）。ちなみに現在シンビオスとマスキュリンがラブラブ…これは王道。そして何故かエルダーとシバルリィがいい仲…邪道すか？

福島県／うずらまめ　何故か男とラブラブにされやすいグラシア君。幸福か受難か…（笑）

東京都／T・アスパラ　『SFⅢ』病のRジャ…T・アスパラさんでした（笑）

大阪府／クラゲ2号　パっと見たときは、誰が描いたイラストか分からなかった。コピック使うと、だいぶ印象が変わるね

和歌山県／天祐　こちらはラブラブなシンビオスとメディオン王子。うー、男2人をラブラブにしたがる女性読者の多いこと

熊本県／クラゲさんへby火國　火國君の主人公シリーズ第2弾「誠実と慈愛の虎・シンビオス」は、クラゲ2号さんに捧げる1枚。彼女がシンビオスファンというキミの読み、ドンピシャです

帝劇親衛隊

神奈川県／柴田絵里　心を融解させる前の頑なな表情。その静かな瞳で、何かを見抜いていたのだろうか…

宮城県／ちくばふみ　くちびるが柔らかそうですね…って書くと、自分がスケベオヤジに思え、情けなくなってきます

埼玉県／J.J.Hiro　今にも動き出しそうな躍動感を秘めています。絶品♥

埼玉県／風谷安成　悪戯っぽい微笑み…どんなわがままも許せると思いませんか？

ご主人様の小さな家

埼玉県／NAYU　ミシェットの淋しがりやな一面を表したイラストですね。すがるような瞳が胸を打ちます

高知県／ひろ　そのままファッショングラビアのモデルにもなれそうな、キュートな2人。こんな爽やかな「B/M」もアリです

福岡県／東雲三太　版画のような、独特のタッチが目を引きます

栃木県／凤城純　一瞬の気の迷いで描いてしまったそうですが「一時が万事」とも…

ドラゴンフォース友の会

『Ⅱ』はやっぱり不評ですか…。確かにキャラデザは統一されてないし、声は無くてもよかったかなと思いますが。でもやっぱり面白いと思いますよ。今はエーベルスでプレイしています。

（宮城県／ちくばふみ）

⬆東京都／うさまにあ　レオンのマントを羽織ったジュノーン。3年越しの想いを、今ここに伝えます（笑）

⬆神奈川県／雪野真詞　レイナート眼鏡っ子バージョン。一層知的ですな。ウンチクの仕込み中？

⬆滋賀県／Dr.M　しぼんだ肌から浮き出た血管が、生々しいというかグロテスクというか…

御意見番だよ全員集合！

DCやゲーム業界全般に対して自分なりの意見をぶつける、読者の主張コーナー。DC値下げに対する見解が、早速寄せられた。

「やはり体験版はいいなあ」と思います。PS『ワイルドアームズ』は体験版のデキの良さを確認して買ったようなもんですし、『トゥームレイダース』シリーズに至っては、体験版をプレイしてなかったら多分買っていなかったでしょう。体験版CDを無理やり付けて高値で売りつけるのは何ですが、GD-ROMの場合、余った容量に体験版を入れることができるのでは？　『VF3』等のソフトは、どう考えても半分も使ってるとは思えないし。抽象的なイメージばかりのTVコマーシャルに金を使うくらいなら、体験版を作ったほうがよほどプロモートになると思います。

（奈良県／有効活用）

体験版目当てのユーザーにもソフト購入を踏み切らせることができ、良い方向に相乗効果を生むのでは？

どうしてこうも簡単に発売延期できるのだろうか。そして決まり文句のように「クオリティアップのため」「開発サイドとして納得できない出来」だといい訳する。無理な発売スケジュールを組んだからか、開発側の怠慢かはわからないが…。あまりにも長く待たされると、こちらの気持ちが萎えて「何を今更」という気になる。だから発売のタイミングをはずすと売り上げが伸び悩む原因にもなってくると思う。次世代機云々で盛りあがるのもいいが、こういうところを改善できなければゲーム業界の活性化はありえないはずだ。

（神奈川県／FLY）

本来は一度公表した発売日を守るのが筋。ただ、無理に発売されたソフトに致命的なバグがあったり、また練りこみが足りなかったりして泣くのはユーザーであることも忘れずに。要は発売日決定のタイミングですな。

最近よく聞かれる「ユーザーがDCを盛り上げるべきだ」という声。しかしセガに対してそこまでの義理を払う必要があるのだろうか？　個人的には、プレイしたいゲームがDCで発売されるから購入したまで。セガやサードパーティに対して我がままを押し付けるつもりはないが、他機種で魅力的なソフトが数多く発売されるなら、そちらのハードも遠慮なく購入する。ユーザーはもっとシビアであるべき。心中？　冗談じゃない。

（兵庫県／野田阪神）

移植・続編希望の声

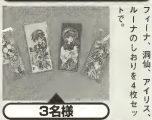
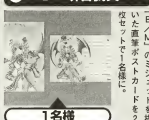
実は私、DC購入時からすごく楽しみにしていたことがあるんです。それはDCの美しい画像で『グレイテストナイン』ができるということです。当時タイトルは発表されていないものの「セガの人気タイトルだし、今まで出してきたのだから、今年も新機種になろうが発売される！」と信じていたのです。…なのに…もう『グレナイ』シリーズは終わってしまったんですか？　初心者でも女の子でも楽しめる野球ゲームだったのに…。勝手に思いこんでいた自分が悪いんですけど、それでも「横浜ベイスターズ」が優勝した年のバージョンが出ないなんて、そんなのアリ？

（東京都／かねさだ）

オレもスワローズ優勝時のデータでプレイしたい。次はいつになるんだ？

⬆三重県／ちかの　個人的にPS『To Heart』は志保シナリオのためにあったようなもの。キャラは綾香だけどね

これもらってください！

「ドリクラ」に投稿してくれる方々が作ったアイテムを、読者の皆さんへプレゼント。ご希望の方はハガキに番号と提供者名を明記の上「これ欲しいの」係まで御応募ください。締め切りは8月8日（必着）。当選者は10月号にて発表。アイテムを提供してくれる方も随時募集中（同人誌は×）。

❶ from 堺香我美

「B／M」のミシェットを描いた直筆ポストカードを2枚セットで1名様に。

1名様

❷ from 高峰秋良

フィーナ、洞仙、アイリス、ルーナのしおりを4枚セットで。

3名様

❸ from みどりあおい

「メルクリウスプリティ」＋オリジナルキャラの便箋を、まとめて1名様に。

1名様

投稿時のおやくそく

すべての投稿は、ハガキサイズの紙でお願いします。イラストは白黒のみ。ただし鉛筆描きのイラストは印刷上濃度に問題があるので×。カライラは掲載できませんが、グレーのコピックで濃淡を付けるのはOKです。イラストの裏にはゲームタイトルとキャラ名を明記のこと。さらにイラストに対してのコメントや近況報告があると嬉しいです。まとめ送りをされる方は1枚ごとに住所、氏名、ペンネームを記入してください。また、プレゼントもの以外の文字ネタに限りEメールでの投稿も受け付けています（住所、氏名を忘れずに！）。アドレスは下記の通り。

DC-FAN@mbb.nifty.ne.jp

● 「ドリカラへの道」番外編

No.12「彩色健美」の影響か、署名数が急増！　特に静岡県の堺香我美さんは、なんと16人分の署名を集めてくれました！　よって現在171名。あと29人…。ラストスパートGO！

次回を最後に月1になるけど、高密度でお届けします。ほなな〜。

⬆福岡県／入井詠亜　秘書の緒川さん、あまりにも分かりやすいご説明ありがとうございます

おおお奥さん！たたたTURBの新作情報ですよ！

第9回 くらい

NEC ホームエレクトロニクスFAN

前号で告知した通り、今回は『TURB』の新作情報＋F.I.D』プレゼントの2本立て。お得ですよ、奥さん。

今回のお題
- 『SEVENTH CROSS F.I.D』
- 『たあぶふぁんふぁん』

『TURB』のおいしいとこをごった煮

戦国TURB Fanfan I♥me Dunce-doublentendre

- ●発売日：未定
- ●価格：未定
- ●発売元：NECホームエレクトロニクス
- ●開発元：NECホームエレクトロニクス
- ●開発状況：？％（7月3日現在）

耐え難きを耐え、忍び難きを忍び、ついに『戦国TURB』の新作が登場です。正式タイトルは『戦国TURB Fanfan I♥me Dunce-doublentendre（せんごくたーぶふぁんふぁんあいらぶみーだんすでゅーぶらんたんどれ）』。豪快に長いタイトルなんで、『たあぶふぁんふぁん』と略するといい感じです。気になる中身は、ミニゲームやら音楽集やら、いろいろ集めたもののようです。早い話がファンディスクですね。

聴いて楽しむ

あの耳に残る音楽も『戦国TURB』の魅力の一つです。にゃにゃぼ、にゃにゃぼ、にゃにゃぼぼぼぼ、にゃにゃにゃ～ん（いいかげん）。ボンボ先生大活躍のあの名曲を、いくらでも聴いて下さい。そして、あの場面、あのシーンを思い出して涙するのです。「気が付くとあの曲を口ずさんでる自分がいていやになるよね（深川氏談）」。

観て楽しむ

戦場カメラマンになって、ねこちゃんたちの戦いっぷりをビシバシ撮影。かっこいいシーンや悲しいシーンををモリモリ撮ってあげましょう。

●ねこ兵士ちゃんたち大活躍の瞬間を捉えるのです

本格ゲームで楽しむ

アクションやシューティング、レースなど、各種ゲームをいろいろ搭載。各ゲームのバックストーリーは、『戦国TURB』外伝、あるいは『戦国TURB』以外のTURB世界の様子を描いた話になるみたいです。なんでも、ねこばけっと星で暴れてたころのじのちゃんやら、じのちゃんが到着する前のらいよん惑星の話もあるとかないとか…。

携帯して楽しむ

ビジュアルメモリを使ったアクセサリ集。くまちゃんやうさぎちゃんの皆様がたを、ビジュアルメモリに放り込んで携帯しようという大胆かつアグレッシブな試みです。ビジュアルメモリ内の各キャラクタは時間の経過やプレイヤーの働きかけによって、いろいろ可愛いリアクションをとってくれます。TURB的たま●っち？

読んで楽しむ

文学！　TURB世界が小説になって文字で語られて、ついでに外伝的な内容だったりして、おーいえすうはあん。

●文学。それは人類の英知。儚い魂の残光なのです

繋いで楽しむ

時代はインターネット！　なんでもホームページと繋がったり、連動したりなんかで大変なことになっちゃうみたい。例えば、ミニゲームでゲットしたポイントを登録して、プレイヤーのねこ階級（ぷり・にゃっぱ～げねれる・にゃっぽの称号）を上げていったり…。雑誌連動企画（下のやつ）もここを使うみたいな感じです。

さらには各雑誌オリジナル企画やTURBイラストもどんどん詰め込みぎみ！

上の6つの楽しみ方以外にも、各DC専門誌によるオリジナル企画も搭載予定。電撃さんやらマガさんやらといっしょにいろいろオマケを放り込もうという贅沢企画です。

ドリームキャストFANオリジナル企画は①「『TURB』系お宝サイト募集」②「超絶ウソテク大技林」。徳間書店っぽい募集でいい感じですな。他にも、『戦国TURB』ホームページに投稿されたイラストや、これまで各雑誌に掲載されたイラストもどんどん詰め込むらしいですよ～。

応募要項

①「『TURB』系お宝サイト募集」は、ネット上で作った『TURB』サイトを、ゲーム上で公開。ホームページのアドレス、コメントを募集します。

②「超絶ウソテク大技林」は、『戦国TURB』のウソテク大募集。「2コンのマイクに叫べば黒ねこ兵士が現れる」とか、優秀なデマを募集です。

応募先は115ページを参照し「『たあぶふぁんふぁん』係」まで。

●あなたさまの作品がTURB世界に名を残すチャンスなのです。たとえどんな作品であろうと…

あなたのアレがゲーム内でナニに…本誌オリジナル企画募集中!!

いっぱい応募がくるといいなあ…「『TURB』系お宝サイト募集」と「超絶ウソテク大技林」。採用された作品はゲーム内に出てきたりなんかするんすよ！　TURB世界に名が永遠に刻まれるわけです。…でも応募がこなかったらどうちよう？

奥深い戦術性を持った対戦専用DISC

SEVENTH CROSS Fighting Integration Disc

●配付日：未定
●価格：無料配布予定
●発売元：NECホームエレクトロニクス
●開発元：NECホームエレクトロニクス
●開発状況：100%

○プロデューサーの深川氏。総合格闘技マニアでいつもリングスのTシャツを着てる人。別に『F.I.D』とは関係ないですな

『SEVENTH CROSS』で育てたキャラクタ同士で戦うことができる『F.I.D』。その本作の魅力と対戦の奥深さをプロデューサーの深川氏にお聞きしたぞ。

『SEVENTH CROSS』にとって必然だった『F.I.D』

――本作のアイデアはいつごろから出てたんですか？

深川 『SEVENTH CROSS』を作っていたときからかな。できれば、初めからこの対戦モードも『SEVENTH CROSS』に付けておきたかったんです。でもあの時点では通信環境の整備にいろいろ問題がありまして、無理だったんですよ。で、ユーザーさんたちの要望もありまして、今回こういう形で発表させていただくことになりました。

――ユーザーさんたちの要望？

深川 「なぜ育てたキャラ同士を戦わせられないの？」といった意見がけっこうきていたんです。やっぱり、ガンガン育てるだけじゃなく、対戦させるっていう育てた結果も欲しいみたいですね。

パーツ、属性、能力…考えることはいっぱいアリ

――実際、今回はDC専門誌対抗戦という形でプレイさせていただきましたが、対戦ゲームとして奥の深いものになってました。

深川 そうですね。キャラにしても、『SEVENTH CROSS』だと、単純に攻撃や魔法（EX-POWER）で属性による有利、不利の違いぐらいしかなかった。でも『F.I.D』だと、火に弱いけど水に強い、斬撃に強いけど打撃に弱い、っていうような細かい設定ができました。

――パーツ選びが重要？

深川 それもあります。レッグは移動速度、ボディは防御属性と移動速度修正、アームは攻撃属性と攻撃速度と、それぞれ細かい設定を持ってますから。あとは能力と作戦設定の組み合わせですか。

――DEXやHEALとか、『SEVENTH CROSS』ではあまり役に立たなかった数値もありますが…。

深川 『F.I.D』ではどちらも重要です。DEXは攻撃、防御のどちらにも影響を与えますし、HEALが高いと戦術そのものが変わりますよ。あとは、そのパーツと能力を活かせるかどうかは作戦設定ですね。

今回のDC専門誌対抗大会にしても、能力値は3誌ともほぼ同じだった。でも、ドリマガさんはバイオレーサー足へのこだわり、電撃さんは属性相性の悪さがそれぞれの敗因だったと思います。

――最後に『F.I.D』をプレイされるプレイヤーに一言…。

深川 大会（下欄外参照）を開くことになりましたので、ユーザーの皆さんの登録をお待ちしております。頑張って育成して下さいね～。

DC専門誌対抗『F.I.D』大会勃発！

「DC専門誌対抗『F.I.D』大会」行ってきましたよ！ 中量級と無差別級の2部門があったんですが、どちらも圧勝。最終結果はドリマガさん1勝12敗、電撃さん6勝6敗、うちは12勝1敗。…圧倒的じゃないっすか我が軍は！ というわけで、めでたく優勝。「雑誌社最強ブリーダー」の称号をゲットしてきました。ガハハ。次号はいい気になって、攻略開始。深川さんから聞いた、秘密情報も紹介しちゃいます。乞う御期待。

○やばいくらいオレ様強かったッス。でも、開発者チームには惨敗しました…

見事優勝！ガハハ

中量級	ドリマガ	電撃	FAN	合計
ドリマガ	＼	0	0	0
電撃	3	＼	0	3
FAN	3	3	＼	6

無差別級	ドリマガ	電撃	FAN	合計
ドリマガ	＼	0	0	0
電撃	3	＼	0	3
FAN	2	3	＼	5

○各パーツ、作戦の組み合わせパターンは無限大。大会ではどんなキャラが優勝するのか？ 次回では大会優秀選手分析も行う予定

『F.I.D』配布方法が決定！ 本誌でも大量プレゼント実施します

さて、『F.I.D』の入手方法なんですが、本誌では100名にプレゼント。115Pを参照し「『F.I.D』係」までご応募下さい。

ちなみに、各DC専門誌でもそれぞれプレゼント中（ドリームキャストマガジンのみ付録としてついてます）。また、NECホームエレクトロニクスでも全員プレゼントを実施しています（下記参照）。

『F.I.D』入手方法

NECホームエレクトロニクスに『F.I.D』を応募する場合は、封書に郵便切手500円分を同封し、必要事項明記の上応募のこと。詳しくは、次号掲載の広告か、ホームページ「http://www.nehe-et.gr.jp/」参照のこと。

『SEVENTH CROSS』を愛するみなちゃんがたに 「F.I.D」をボカンと100名プレゼント

「F.I.D」プレゼントですよ！ 『SEVENTH CROSS』で育てた可愛いキャラを、ネットデビューさせる日がきたのです！ ついでに大会（下記参照）でブイブイいわせれば、片思いなアイツもすっかりメロメロ。今がチャンスですよ！

※『F.I.D』第1回大会への参加は、『F.I.D』入手後、ホームページにキャラクタを登録されるだけでOKです。ちなみに中量級（能力値の合計が3500以下）、無差別級の2部門。詳しくはホームページまで。

今回のゲスト
●『GODZILLA GENERATION』

発表されたあのタイトルのその後は？

DC ドリームキャストを創った男たち

発売後でなければ言えないこともある!? あの人気タイトルの発売後の反響などを語っていただくコーナーが久しぶりの登場だ。

ドリームキャストだからこそ可能だったファンに満足してもらえるゴジラ

ドリームキャスト本体と同時発売され、ゴジラファンを唸らせたセガの『GODZILLA GENERATION』(以下『ゴジラ』)。今回は開発を担当したゼネラル・エンタテイメントの塚本昌信氏にお話をうかがった。

DCならではの要素をできる限り盛り込んだ

最初の段階からDC本体との同時発売を前提にしていた『ゴジラ』。そのため、開発にあたってはDCというハードの魅力をユーザーにわかってもらえるようなゲームにしたいという思いがあったという。

「そもそも、あんな感じでリアルに街を破壊するということもDCでないと実現できなかったんですが、そのほかにもビジュアルメモリへの対応だとか4人対戦だとかいった、DCならではの要素は可能な限りすべて盛り込んでいます。そういう意味ではバラエティ感に富んだソフトになったと思います」。

数え上げればキリがないが、DCで実写映像を使ったのも『ゴジラ』が最初なら、ビジュアルメモリへのダウンロードサービスも『ゴジラ』が最初だ。そのほか、さりげなくぶるぶるぱっくやレーシング・コントローラにまで対応している。『ゴジラ』で初めてDCならではの要素を実感したユーザーも多かったハズだ。

アンケートハガキにはすべて目を通すという塚本さん（写真はちょっとお茶目だけど…）

初めてのハードで同時発売タイトル、しかもそれだけの要素をつめ込んだということで開発の苦労も多かったと想像されるのだが…。

「DCはすごい作りやすかったです。いろんな意味で。セガさんにもサポートしていただきましたし。

あと、うちの場合は『ペンペントライアイスロン』も同時に開発していたんですが、"向こうが進んだらこっちも負けられない"ということで、ある意味でライバル意識があって、それがいい刺激になりましたね。

で、マスターアップって『ペンペン』も『ゴジラ』も同じ日だったんですが、『ゴジラ』の方が2時間だけ早かったんです。『ゴジラ』チームが"おめでとう。終わった"って拍手している隣で、『ペンペン』チームが"くそ、負けた"って言っている（笑）。しかもそれが明け方の4時なんです。

今回は終わったという充実感がすごくありましたね。いろんな要素を盛り込んでハードルはとても高かったんですけど、それをみんなの力で良くやったと思います」。

たとえ速く歩けてもホンモノのゴジラとは違う

では、肝心のユーザーの反響はどうだったのだろうか。

「東宝ゴジラを忠実に再現しているということで、ファンの方には特に好評でしたね。ただ、正直ゲーム性が単調というのと、怪獣の動きが緩慢であるという2点については不満を抱かれた方も多かったみたいです。

まあ、動きの緩慢なキャラに対してはある程度のストレスはあるかもしれませんが、その分逆にスピードの速いUSAゴジラもいるわけで、全体として見ればバランスは取れているのではないかと思います。

ただし、最初の段階ではスピードのあるキャラは使えないので、その点はもっと簡単にUSAゴジラが使えるようにしたほうが良かったかな、というのはあります。

まあ、ゴジラのスピードに関しては、速く歩かせようと思ったらいくらでも速くできるんですけど、やっぱりゴジラはそんなんじゃないというのがあって、ああいう感じになっています」。

何よりもまずゴジラファンに満足してもらうことを念頭に、よりリアルに制作された『ゴジラ』。

そのこだわりようは、たとえばゴジラがどれくらいのペースで街並を破壊するか、東宝と徹底的なミーティングを重ねたという事実からもおのずと明らかだろう。

「たとえば、ゴジラが新宿の街並を壊すのにどれくらい時間がかかるのかという想定は、映画の方でもキチンとされていて、ゲームでもその辺はしっかり再現しています。1ステージの制限時間が12分とか半端な数字が多いんですが、実は深い意味があるんです」。

要望の多かったプレイヤー視点をあえて入れなかったのも、視点変更をすることでゴジラがカッコ良く見えなくなってしまうのを避けてのものだ。ゲームでは端々に現れるそんなこだわりぶりを堪能してほしい。

家族2世代で楽しめる『ゴジラ』。未体験の人は今だけ名作1990円のこの機会に楽しんでみては？

DCでのノウハウを生かし今までになかったゲームを！

さて、最後にファンなら気になる続編の可能性について聞いてみた。

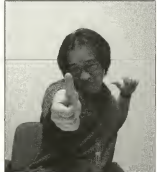
「今年の年末には劇場版のゴジラも復活することですし、ぜひともやってみたいですね。で、もし続編が実現するとしたら、今度は動かしているんじゃなくて、本当に生きているようなゴジラの動きを再現してみたいですね。

次回作はもう少ししたらみなさんにお知らせできると思いますが、うちはDCに関しては間違いなくほかのどのソフトメーカーよりもノウハウは溜まっているハズなので、その蓄積を生かしつつ、既存のゲームを凌駕するようなものを作ってみたいと思います。DC立ち上げ時に2タイトルを発表した意地とプライドに懸けて（笑）。

次回作はみなさんにあっと驚いてもらえるようなゲームをお見せできると思いますよ」。

映画「ゴジラ2000 ミレニアム」ホームページ紹介

塚本さんも触れていたように、年末にゴジラは復活する。タイトルは「ゴジラ2000 ミレニアム」。『ゴジラ』の続編を心待ちにするファンのために、ここではそのホームページを紹介する。ゲームの続編が出たらこのゴジラでも遊べるかも？ ホームページを見ながら12月の劇場公開を首を長くして待っていよう。
http://www.godzilla.co.jp/

「ゴジラ2000 ミレニアム」の情報がてんこもりのホームページ

ネットワーク110番

ゲーム機初の通信機能を標準搭載したDC。多くのゲームユーザーをネットワークの世界に招き入れた功績は大きい。しかし、ユーザーの多くがビギナーであるように、通信インフラを構築するセガも新しい試みに挑む挑戦者であることに論をまたない。DC登場後半年を経て、ようやくネットワークのノウハウが蓄積されてきたようだ。セガの新しいネットワークサービスの中身に迫るとともに、今一度ネットライフの楽しみ方を考えたい。

ネットライフ向上計画

楽しみ方編・テクニック編・通信コスト編まで
DCユーザーのための
ネットワーク環境構築Know-How集!

ネットを楽しむ編

ゲームコンテンツをはじめ、いよいよセガが本格的にネットワークサービスを充実させる。その端緒となる2大サービスの最新情報をレポートしよう。

Improvement Project

新ブラウザでネット環境を整備する

ホームページ閲覧等の機能を備えた『ドリームパスポート』。DCにセットするだけでインターネットが楽しめる手軽さに驚かされたが、ネットをディープに楽しむには機能不足も否めなかった。前作の不満点を解消した『ドリームパスポート2』がこの夏、登場する。

ここが新しくなった！「ドリームパスポート2」の3大特長

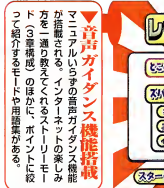
○ゲームやアニメーション等の、動きのあるホームページが閲覧可能
○ホームページ閲覧時、ページ上の音声を再生することができる
○Eメールに音声・画像データやゲームのセーブデータを添付できる

Eメール機能に特化。他ソフトとの連係も可能

まず、最初に強く感じられるのは「見やすさ」「使いやすさ」に重点をおいて作られていること。たとえば、メールに関しては、前作では画面下部にコマンド表示されるほかに、LRトリガーで呼び出す必要があった。それが今回の『2』では、すべてLRトリガーに割り当てられる。使い分けの面倒がなくなるだけでなく、すっきりした画面レイアウトになるのだ。また、受信したメールを読むには方向ボタンで任意のメールを選択、後はAボタンを押すだけでいい。

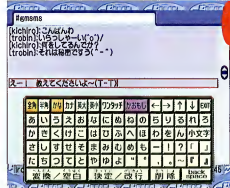
▼新されたホーム画面 ドリームパスポート2のホーム（メニュー画面）。カーソルを操作しやすいレイアウトに変更されている。前作にはないネット通販サイト・ドリームキャストダイレクトへ飛べるアイコンが追加された。

ゲームデータを送受信可能

追加されたメール機能の中で画期的なのは、ビジュアルメモリにセーブしたゲームデータや画像データを、メールの添付ファイルとして送受信できること。もちろん、セーブデータを添付する際は、データ名や容量（ブロック数）も確認できるので、送信するファイルを間違えるなんてことも起こらないだろう。また、メール受信画面では、添付ファイルの有無もアイコンで見やすく表示される。

▼音声ガイダンス機能搭載 マニュアルいらずの音声ガイダンス機能が搭載される。インターネットの楽しみ方を一通り教えてくれるストーリーモード（3章構成）のほかに、ポイントに絞って紹介するモードや用語集がある。

3種類のソフトキーボード

コントローラを使うソフトキーボードで文字を打ち込むのはけっこう大変だ。前作では1種類しか装備されなかったソフトキーボードだが、今回はJIS配列タイプと前作の改良版を加えて、3種類に増えている。パソコンやワープロユーザーは慣れ親しんだ配列を選ぶことができるようになり、入力環境も改善されたといえるだろう。

↑シンプルなトップ画面。「つかいかた」を選ぶとガイダンスへと移行

▼改良型ソフトキーボード 全体にキー面積も大きくなり、文字の見やすい色使いに変更された。入力モード切り替えは画面上部に、使用頻度の高い変換キー等は下部に集中している。これで前作の不満点が解消されたといえる。

"無償"の配布方法は3通り

さて、気になる『ドリームパスポート2』の配布時期だが、8月5日より無料で行われる予定だ。配布方法は、次の3通り。

まず、DC購入者で、8月4日までに本パスワード登録したユーザー（既登録者含む）には、順次登録住所に郵送される。また、7月8日～8月4日の間にユーザー登録してあれば、本パスワード登録が終了していなくても郵送の対象になる。

次に、ユーザー登録していない場合は、DC本体に同梱されている『ドリームパスポート』（前作）を、DC取扱店舗まで持参すれば、『ドリームパスポート2』と交換できる。交換可能期間は、8月5日～8月31日まで。なお、8月31日以降は、ドリームキャストダイレクトで受け付けするが、発送費用等の実費が発生する。また、8月5日以降にDCを購入する場合は、購入時に店頭にて入手できる。

ドリームパスポート2　機能一覧

・ペアレンタルコントロール機能による有害サイトの排除
・音声・画像データのEメール添付が可能　・DreamFlyerの受信機能搭載
・ビジュアルメモリのセーブデータの送受信
・動画の閲覧が可能　・Javascript対応　・ムービーデータ対応　・MIDI、WAVE対応

ドリームパスポート2　配布方法

○配布時期　8月5日より開始
○配布方法
・ユーザー登録者に無料配達　・8月5日以降、DC本体購入時に店頭で入手
・非ユーザー登録者にはショップ店頭で『ドリームパスポート』と交換

セガの有料ネットゲームサービスを満喫する

ネットワークゲームといえば、現在、『セガラリー2』1本のみが気を吐いているが、ようやく、新しい通信対応ゲームが登場する。

今回紹介するネットワークゲームサービスは、有料課金制となる。仮想通貨による今までにない課金システムが導入される予定だ。

第1弾は『プロ野球チームをつくろう！』トーナメント大会

既報の育成シミュレーション『プロ野球チームをつくろう！』の有料ネットワークサービスがソフト発売日の8月5日から、毎週開始される。プレイヤーは、通常のゲームプレイで育成したチームデータをネットワークを使って送信するだけで、セガの専用サーバ上で開催されるトーナメント大会に自動的に参加できる。

ユーザーが設定するチームデータは、[チームの守備位置][スターティングメンバー][控えメンバー][先発][中継ぎ][抑えの投手配置][先発ローテーション]。

以上のデータを送信すると、サーバ側がエントリーされたチームデータを基にトーナメント戦を組んで、自動的に全試合をこなして結果のみがホームページ上に掲示される仕組みだ。サーバには専用掲示板も設置されるので、ユーザーの交流の場として活用できる。

また、メールでチームデータを送信し合うことでユーザー同士で通信対戦することも可能だ。

ユーザーはチームデータを送信するだけ → **ホームページ上にトーナメント戦の試合結果が公開**

参加料金は1大会50円

大会エントリーに必要な参加料金（1大会につき50円）は大会クーポン券を購入する形で支払う。初回エントリー時のみクーポン券が無料サービスされるので気軽に参加できる。また、専用ホームページや大会結果の閲覧、掲示板は無料で利用可能。なお、クーポン券を購入するには、仮想通貨「ドリム（仮称）」が必要だ。

有料サービスは今秋から続々登場！

現在、セガの有料サービスとして『やきゅつく』の次にラインナップに挙げられているのは『Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！』トーナメント大会と、『あつまれ！ぐるぐる温泉』通信対戦の2つ。ソフト発売と同時にサービスも開始される見込みだ。

なお、『サカつく』の大会は、『やきゅつく』同様、エントリー参加にはクーポン券を購入することが必要となる。

『Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！』トーナメント大会

⬆トーナメント開催時期は、ソフト発売と同時の9月を予定

『あつまれ！ぐるぐる温泉』通信対戦

⬆麻雀等をチャットでおしゃべりしながら通信対戦。発売は秋を予定

仮想通貨「ドリム（仮称）」を発行

「やきゅつく」、「サカつく」のトーナメント大会に参加するには、前述のとおり、クーポン券を購入することが必要だ。クーポン券は1枚50円だが、5枚綴りで1セットになっているため、購入単位は250円となる。このクーポン券を入手するには専用の通貨を用意しなければならない。それが仮想通貨「ドリム」だ。

まず、ドリムの入手方法だが、ドリームパスポートで課金ページに接続して、Web Moneyカード、またはクレジットカードの情報を入力することで購入することができる。

次に、各ゲームソフトからネットワークに接続することで、専用コンテンツの購入メニューに入ることができる。ここでドリムを支払うことでクーポン券を購入、各サービスを受けることができるのだ。

①「ドリム」をドリームパスポートを使って入手
- ○クレジットカードを使って入手（VISA、Master、JCB、NICOS　[99年7月現在]）
- ○WebMoneyカードで購入

②「ドリム」でクーポン券を購入

③ 各ゲームソフトから接続し、有料コンテンツを購入
- ○『プロ野球チームをつくろう！』トーナメント大会
- ○『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』トーナメント大会

②ゲームソフトから接続し、有料コンテンツを購入
- ○『あつまれ！ぐるぐる温泉』通信対戦

WebMoneyカードとは？

インターネット利用者以外には耳慣れないWeb Moneyカードについて説明しよう。一口でいうと、Web Moneyカードとはプリペイドカード方式の小額決済用電子マネー。クレジットカードと違い限度額が低いため、セキュリティーの点で手軽に利用できる。オンラインショッピングの決済に使われ、2000円分と5000円分の2種類のカードがある。

⬆2000円分のWeb Moneyカード

⬆裏面に隠された番号をサイトで入力することで買い物が成立

WebMoneyカード取扱店

パートナーショップ（ドリームキャスト取扱店）、サンクス、ラオックスコンピュータ館、Sofmap、他有名ショップ（99年7月現在）

WebMoneyカード・ホームページURL

http://www.webmoney.ne.jp/index-j.html

テクニックを磨く編

ここではインターネットで多用する文字入力やコマンド入力を中心に、隠れ技ともいうべき、盲点をついた意外なテクニックの数々を紹介しよう。

Improvement Project

キー入力の離れ業を身につける

インターネットの世界は、言葉によるコミュニケーションの場。大量の文字を素早く入力しようと思えば、コントローラではなんとも心細い。外付け専用キーボードが必須と断言しよう。

キーボードの種類としてはJIS配列キーボードという、もっともポピュラーな配列を採用しながら、ディテールではDC専用の仕様がある。このキーボードの使い方にスポットを当ててみたい。

ドリームキャスト・キーボード 4500円(税別)

メール、ホームページ閲覧での機能

現状の『ドリームパスポート』を使う場合と限定するが、文字キー以外のキーの中に、特殊なコマンドが割り当てられている場合がある。つまり、JIS配列準拠のキートップと機能が異なるケースがあるのだ。その代表的な例をいくつか紹介しよう。

URL等の入力に便利

キーボード最上段の[F](ファンクション)キーには、URLの入力に便利な英字等が初期設定されている。さらにオプションで、[F]キーに最大24文字まで任意の文字・数字等を登録できるので、入力効率を高めることができる。

この機能はソフトキーボードにも搭載

Pauseの割り当て機能

文字入力の際、外付けキーボードを使っていても、画面中にソフトキーボードが表示されてしまう。画面を覆い隠すソフトキーボードを消すには[Pause]キーを押せばいい。これは、『ドリームパスポート』での仕様だ。

不必要な表示が1発で消える

キーボードキー操作方法(ホームページ閲覧、メールの場合)

キー	機能	キー	機能
[半角/全角]	英大/英小→かな/Rかな	[Page Up]	上方向にスクロール
[カタカナ・ひらがな]	英大/英小→かな	[Page Down]	下方向にスクロール
[変換]	かな/カナ/Rかな→漢字変換	[F1]	http://
[無変換]	かな/カナ/Rかな/Rカナ→確定	[F2]	www.
[空白キー]	空白/漢字変換	[F3]	.co
[Caps Lock]	かな→英字	[F4]	.ne
[ESC]	キャンセル	[F5]	.ac
[Back space]	カーソル後退	[F6]	.or
[Enter]	決定	[F7]	.jp/
[Delete]	文字削除	[F8]	.com/
[S1]	Lトリガーメニューの表示	[F9]	.uk/
[S2]	Rトリガーメニューの表示	[F10]	/~
[Pause]	ソフトキーボードの表示オフ	[F11]	.html
[Home]	行頭へカーソル移動	[F12]	.htm
[End]	行末へカーソル移動	[Alt]+[半角/全角]	全角/半角のモード切り替え

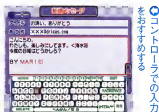
記号の入力方法

ソフトキーボードも同様だが、キーの数に限りがあるため、当然、文字キーを押して入力できるキーも限られている。『ドリームパスポート』では、「きごう」と入力して変換すると、89個に及ぶ記号を表示させることができる。

たとえば「きごう」変換で「♂」を入力

全角英字の入力方法

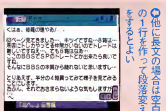
外付けキーボードで全角英字を入力するには、ローマ字入力モードにして、[Shift]キーを押しながら英字キーを1回押すごとに[Enter]キーを押して確定させていく。この場合は、ソフトキーボードの方が入力しやすい。

コントローラでの入力をおすすめする

特殊キー“S1・S2”

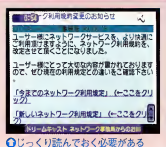
専用キーボード独自の[S1][S2]キー。実は[S1]キーはLトリガーメニュー表示、[S2]キーはRトリガーメニュー表示のコマンドキーなのだ。1回押すとメニューが出現、もう1回押すと消すことができる。なお、[S2]キーの右隣に[S3]キーがあるが、現在は使われていない。

オリジナルのキー。手前に位置し、押しやすい

掲示板には23文字で書き込もう

セガBBSでは、掲示板書き込みの際、23文字めで[Enter]キーを押して強制改行を入れていくと、書き込みを見るとき、1行の字詰めがきれいにそろって表示される。読みやすいレイアウトを心がければ、読んでくれる人や、返信のメッセージも増えるだろう。

他に長文の場合は空白の1行を作って段落変えをするとよい

ネットワーク利用規約が更新

6月18日付けでDCネットワーク利用規約が更新された。セガによれば「『ドリームパスポート2』のリリースを機に、新しいサービスが開始されます。新サービス(ペアレンタルコントロール機能、クレジットカード課金等)に関するお約束事を、新たに追加させて頂きました」とのこと。また、他に通信対戦時のネチケットの強調等が読み取れる。

じっくり読んでおく必要がある

便利な小技をマスターして、ネットの達人になる

ここでは、知っていると意外と便利な小技の数々を紹介しよう。ネットサーフィンや、メール、ネットワークゲームを楽しむうえで役立つユニークなアイデアや情報を集めてみた。いわば、ネットの達人養成のアイデア集だ。ただし、これらのテクニックの大半は、『ドリームパスポート』を対象にしていることをお断りしておく。

テクその1 メールを書くときは回線を切断する

ネット接続中は、メールを書いている間も電話料金は発生する。操作メニューを呼び出して、いったん回線を切ってしまおう。メールを書き終えてから再接続して送信すればいい。ホームページ閲覧時も同様に、ページが表示されたら回線切断後に読むといい。

↑こまめに切断しよう

テクその2 画像をビデオに録画、保存する

『ドリームパスポート』では、ビジュアルメモリにセーブできるのは受信したメールだけ。ホームページ上の文字や画像などは保存することができない。どうしても、残しておきたい画像を見つけたら、ビデオテープに録画して保管しよう。掲示板のログの保存などにも使える方法だ。

↑お気に入りの画像は、ビデオに録画してしまえばいい

テクその3 Fキーに好みのURLを設定する

前述したように12個の［F］キーには特定の文字が割り当てられているが、オプション設定の「Fキー登録」で登録文字を変更することができる。ここに何を登録するかで、使い勝手が大きく違ってくるだろう。たとえば、見る頻度の高いホームページのURLは「しおり」に登録しておける。これを［F］キーに設定してしまえば、「ジャンプ」の入力画面でワンボタンで入力を終了することができる。いちいち「しおり」のメニューを呼び出し、URL一覧から選び出すなどという手間をかけずにすむ。また、ひんぱんにメール交換をするメールフレンドのアドレスを設定しておくという手もある。

テクその4 コントローラ㊙入力テクニック

とかくネットサーフィン中は、すぐに見たいホームページにアクセスできないといらつくもの。こんなときに役に立つテクニックだ。「戻る」「進む」のコマンド入力には、まずRトリガーで操作メニューを呼び出さなければならない。だが、コントローラのXボタン＋方向キー左の同時押しで「戻る」、Xボタン＋方向キー右の同時押しで「進む」のショートカット操作が簡単にできる。

また、「ジャンプ」のウインドウ表示中に、方向キーの左右を押すことで過去に飛んだホームページのURLの履歴を表示させることができる。任意のホームページにもう一度、すぐにアクセスすることができるので、簡単かつ便利なテクニックだ。

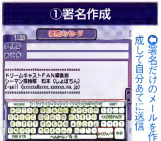
テクその5 “署名”を作成、使いまわしする

パソコンのメールソフトには標準搭載の「署名」機能。自分の名前等をメールの最後に定型文を添える機能だが、『ドリームパスポート』にはない。そこで定型文を作ったら自分あてにメールを送ろう。受信後はビジュアルメモリに保存して必要なときに呼び出せばいい。

①署名作成

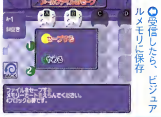
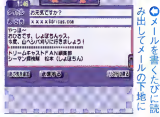
↑署名だけのメールを作成して自分あてに送信

②自分あてのメールを受信

↑すぐに新着メールのチェックをしよう

④ビジュアルメモリに保存

↑受信したら、ビジュアルメモリに保存

④メールを書くときに流用

↑メールを書くたびに読み出してメールの下地に

テクその6『セガラリー2』でのキーボード操作方法

『セガラリー2』を通信対戦で楽しむときは、ユーザーとチャットをして意思の疎通をはかる。このとき、素早い入力ができるように、外付け用のドリームキャスト・キーボードを使う際、ショートカットが設定されている。『セガラリー2』オリジナルの設定なので、『ドリームパスポート』や他のゲームではできない。

キーボード操作方法（セガラリーの場合）

[カタカナ・ひらがな]	Rかな→Rカナ，Rカナ→Rかな	[Ctrl]+[F12]	また後で！
[Shift]+[カタカナ・ひらがな]	かな→カナ，カナ→かな	[Shift]+[F1]	(T_T)
[変換]	英大/英小→かな/カナ/Rかな/Rカナ	[Shift]+[F2]	(ToT)
[無変換]	かな/カナ/Rかな/Rカナ→英大/英小	[Shift]+[F3]	(^^)/¯¯¯
[F1]	Rかな	[Shift]+[F4]	(^^ゞ
[F2]	かな	[Shift]+[F5]	(?_?)
[F3]	英大	[Shift]+[F6]	＼(^o^)／
[F4]	英小	[Shift]+[F7]	(-_-;
[F5]	カナ	[Shift]+[F8]	(*_*)
[F6]	Rカナ	[Shift]+[F9]	(;_;)
[Home]	行頭へカーソル移動	[Shift]+[F10]	(^^)
[End]	行末へカーソル移動	[Shift]+[F11]	(^^;
[Page Up]	上方向にスクロール	[Shift]+[F12]	m(_ _)m
[Page Down]	下方向にスクロール	[Caps Lock]+[F1]	位
[Ctrl]+[F1]	こんにちは！	[Caps Lock]+[F2]	時
[Ctrl]+[F2]	こんばんは！	[Caps Lock]+[F3]	分
[Ctrl]+[F3]	おはよう！	[Caps Lock]+[F4]	秒
[Ctrl]+[F4]	はじめます	[Caps Lock]+[F5]	朝
[Ctrl]+[F5]	誰か対戦しませんか？	[Caps Lock]+[F6]	昼
[Ctrl]+[F6]	あと一人！	[Caps Lock]+[F7]	夜
[Ctrl]+[F7]	あと二人！	[Caps Lock]+[F8]	深夜
[Ctrl]+[F8]	誰か入って！！	[Caps Lock]+[F9]	都
[Ctrl]+[F9]	ロビーに戻ります	[Caps Lock]+[F10]	道
[Ctrl]+[F10]	私は落ちます	[Caps Lock]+[F11]	府
[Ctrl]+[F11]	さよならっ！	[Caps Lock]+[F12]	県

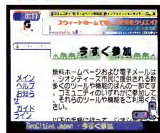
通信コストを節約する編

できることなら、なるべくお金をかけずに楽しみたいもの。よりインターネットを幅広く楽しめる無料サービスと、通話料金の節約方法についてまとめてみた。

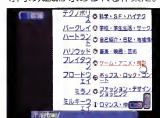
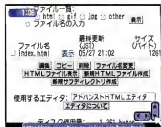
無料サービスを活用する

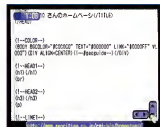
インターネットのホームページの中には、無料サービスを提供するページも数多い。ここでは、DCでも利用できる無料サービスの代表として、ホームページ制作と、メールマガジン配信のサービスを紹介しよう。ホームページ作りで個性をアピールしたり、メールマガジンで趣味や社会の知識を深めるのも、インターネットならではの楽しさだし、便利なところといえるだろう。

お金をかけずにホームページを作る

無料ホームページサービスのサイトにアクセスしたら、まず、利用規約をよく読むこと。そのうえで自分の作りたいコンテンツと合致するか確認することが必要だ。サービス内容によっては、制作できるホームページの容量が少なかったり、利用者制限があるなど、制約もさまざまなので、サービス内容をよく調べよう。

無料ホームページサービスの老舗、ジオシティーズのトップページ

パスワードでデータを管理

無料サービスに登録すると、認証番号としてIDやパスワードが発行される。これがないと、ホームページの更新ができなくなるので、大切に保管しよう。また、ホームページはhtml言語と呼ばれるテキストファイルで出来ている。DCでhtml言語を記述するには、ホームページ上で表示させる文章と、それを修飾や加工するための命令文をテキスト形式で入力していく。専門の知識が求められる作業だ。

作りかけのホームページの状況が作業しやすいように整理されている

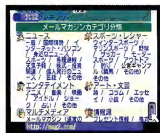
自分の作りたいテーマを選ぶ。やはり、ここはゲームを選択してみる

html言語の記述。DCでもテキストの加工くらいなら可能だ

無料ホームページ一覧

ホームページ	特長	URL
ジオシティーズ　ジャパン	最大8Mバイトまで。無料メールアドレスも取得可能	http://www.geocities.co.jp/
COOLオンライン	ゲストブックやカウンター等、無料サービス多数	http://www.cool.ne.jp/
ミルトクラブ	5Mバイト+CGIが利用できるホームページサービス	http://www.millto.net/
フリーティングシアター	ホームページやチャットルームをサービスしている	http://www.freepage.total.co.jp/
ゲイトシティー・ネット	ホームページのほかにチャット、BBSもサービス	http://www.gatecity.net/

無料メールマガジンで知識を蓄える

メール形式で配信されるインターネット上の情報誌をメールマガジンと呼ぶ。配信回数は様々で毎日配信されるものもあれば、なかには月刊ペースというものもある。発行部数も多いものでは10万部を超える人気を誇るものもあるほど。基本的にはテキストファイルのメールが主だが、添付ファイルも用意するメールマガジンもある。ジャンルは多岐にわたり、ニュースや天気予報など一般に求められる情報から、スポーツやゲームまで広がりを見せている。だれでも必ず、自分の興味のあるテーマが見つかるはずだ。

メールマガジンの購読希望者は、メールマガジンのカテゴリーの中から好みのテーマを選んで、自分のメールアドレスを入力するだけ。発行のたびにメールマガジンが配送されるぞ。

読みたいテーマのメールマガジンを選ぼう。定期配送してくれる

無料メールマガジン一覧

メールマガジン	特長	URL
まぐまぐ	インターネットの本屋さんと呼ばれ、カテゴリーが豊富	http://mag2.com/
Ｍａｃｋｙ！	サイト上で試し読みをして気に入ったら定期購読する	http://macky.nifty.ne.jp/
クリックインカム	広告付きメールマガジンを配信。発行者に収入が入る	http://clickincome.net/
ココデ・メール	メーリングリストを運営、発行することもできる	http://mail.cocode.ne.jp/

渋谷の街でネットワークを無料体験しよう

去る6月26日にオープンした渋谷GIGO（ギーゴ）内にDC無料体験コーナー「Dream on！」が一画を占めている。DCのアンテナショップと題するこのコーナーでは、15台のDCが設置され、話題のゲームが無料でプレイできる。うち9台はネットワークが体験でき、営業時間内は常時、ネットワークに接続しているのがウリだ。また、オープンより3カ月間の毎週土・日曜にはドリームメイツと呼ばれるオフィシャルガールが、入場者にわかりやすく説明してくれるぞ。ゲームに熱中しても大丈夫。DC関連商品販売コーナーもあるので、気に入ったゲームはその場で買うことだってできる。

DCのイメージカラー、オレンジを基調とした明るい店内だ

Dream on！　概　要

○設置ソフト　セガラリー2／ソニックアドベンチャー／ダイナマイト刑事2／バーチャファイター3tb／ペンペントライアイスロン／ドリームパスポート　（99年7月現在）
○連絡先　電話03-5458-2201
○所在地　東京都渋谷区道玄坂2丁目6番地16号
○営業時間　10：00～22：00（年中無休）
○アクセス方法　JR渋谷駅から徒歩5分

電話会社のサービスを併用して、通話料金を抑える

既報のとおり、セガ・プロバイダの接続利用料金については、現在も無料サービス期間が延長されている。DCによるインターネット利用者にとって今、もっとも気がかりなのが、電話会社に支払う通話料金ではないだろうか。そこで今回は、テレホーダイに代表されるNTTの各種サービスを比較することで、自分に合ったサービスを選ぶ指針としてほしい。なかにはサービス同士、併用できる組み合わせもあるので、選択によってはかなり低料金に抑えることも可能ではないか。

また、先頃、NTTが市内通話の定額料金制に対して前向きな姿勢を示していることが報じられたが、これが現実のものになればインターネット利用人口を大きく増加させる要因となることは想像に難くない。そうなれば、DCユーザーによるインターネット利用がより活発になるだろう。

テレジョーズ

対 象	土日・祝日を中心にネットしたい人向け
時間帯	平日午後10時～翌朝8時、土曜・日曜・祝日は終日
区 域	市内・市外
併用可能サービス	なし

詳細内容

- **テレジョーズ2000**（月額料金1750円）
  割引時間帯の通話が、定額通話料で2000円分まで可能。
  さらに2000円を超え3000円までの通話料が15%引きになる。
- **テレジョーズ3000**（月額料金2600円）
  割引時間の通話が、定額通話料で3000円分まで可能。
  また3000円を超えて5000円までの通話料金が15%引きになる。
- **テレジョーズ5000**（月額料金4300円）
  割引時間帯の通話が、定額通話料で5000円分まで可能。
  5000円を超えて8000円までの通話料金が15%引きになる。
- **テレジョーズ8000**（月額料金6850円）
  割引時間帯の通話が、定額通話料で8000円分まで可能。
  8000円を超える分は15%引きになる（無制限）。

解 説

毎月、定額料金を支払うと、定額料金のほかに設定されている一定の金額分まで電話を利用することができる。一定の金額を超えた場合は、限度額までなら割り引きされる。

エリアプラス

対 象	プロバイダのアクセスポイントが隣接区域にある人向け
時間帯	終日
区 域	隣接・20kmまでの区域
併用可能サービス	テレチョイス、テレホーダイ、テレワイズのどれか1つ

詳細内容

月々の定額料金200円を払うと、隣接・20kmまでの区域の通話料金が3分10円で利用できる。なお、通話料金は8時～23時は3分10円、23時から翌朝8時は4分10円。

解 説

定額料金200円を支払うだけで、実際の通話料金は、市内通話料金と同じ料金システムになる。アクセスポイントが隣接区域の範囲内かどうかはNTTに問い合わせて確認すべき。

タイムプラス

対 象	ユーザーを選ばないサービス
時間帯	終日
区 域	市内
併用可能サービス	テレチョイス、テレホーダイ、テレワイズのどれか1つ

詳細内容

月々の定額料金200円を払うと、市内の通話が昼間と夜間で5分10円、深夜・早朝（23時～翌朝8時）では7分10円で利用できる。

解 説

1ヵ月の利用が、通常の通話料金に比べて得にならなかった場合でも、定額料・通話料の減額または、翌月以降への繰り越しはされないので注意。

テレホーダイ

対 象	深夜時間帯に長時間接続する人向け
時間帯	23時～翌朝8時
区 域	市内・隣接市の番号(2つまで)
併用可能サービス	エリアプラス、タイムプラス、テレチョイス、テレワイズのどれか1つ

詳細内容

- **テレホーダイ1800**
  市内の電話番号2つに対して、23時から翌朝8時の通話料金が1ヵ月1800円になる。
- **テレホーダイ3600**
  隣接する市外の電話番号2つに対して、23時から翌朝8時の通話料金が1ヵ月3600円になる。

解 説

毎月、定額の通話料金を支払うと、選択した2つの番号に対する通話が、特定の時間帯に限って定額料金となる。通話時間を問わずに定額料金となるので、深夜のインターネット・ヘビーユーザーの利用者が多い。

テレチョイス

対 象	プロバイダのアクセスポイントが市外にある人向け
時間帯	終日
区 域	選んだ市外局番の電話番号
併用可能サービス	エリアプラス、タイムプラス、テレホーダイのどれか1つ

詳細内容

- **テレチョイス10**
  1ヵ月の定額料金100円で、選んだ市外局番（2つまで）への通話料金が10%引きになる。
- **テレチョイス15**
  1ヵ月の定額料金200円で、選んだ市外局番（5つまで）への通話料金が15%引きになる。
- **テレチョイス30**
  1ヵ月の定額料金100円で、選んだ市外局番1ヵ所への通話料金が30%引きになる。

解 説

市外局番への通話料金を1ヵ月分合計し、請求のときに割り引きする料金システム。

テレワイズ

対 象	プロバイダのアクセスポイントが市外にある人向け
時間帯	終日
区 域	市外
併用可能サービス	エリアプラス、タイムプラス、テレホーダイのどれか1つ

詳細内容

- **テレワイズ10**
  1ヵ月の定額料金550円で、市外通話料金が10%の割引になる。
- **テレワイズ15**
  1ヵ月の定額料金1550円で、市外通話料金が15%の割引になる。

解 説

毎月、定額料金を支払うことで、市外の通話料金を1ヵ月分合計して、請求のときに割り引きする料金システム。通話時間の上限は設定されていない。割り引き計算をするために、料金明細の内訳が記録される。

ネットに散らばる濃厚サイト情報をお届け！

発掘!! ゲーム系お宝サイト

ネット上にあるゲーム系サイトの情報を編集部調査と読者投稿によってお知らせ。サイトを訪れる際の参考資料として4段階5項目のポイントチェック表もついているぞ！

我が青春のメガドライブ　メガドライバーの魂を揺さぶるカルトなネタ

めがすてぃーるえんぱいあ

http://www.asahi-net.or.jp/~fa2k-smz/index.htm

18禁メガドラ用ソフトや、マルチメガ・NOMADといった機器類の紹介は当たり前。MEGA-CD専用レンズクリーナーの効果、メガアダプタ（メガドライブとセガマークⅢの接続機器）が他のハードにどこまで接続できるかなど、どうでもいいけど興味ある事柄を取り上げるのがうまい。メガドライブの知識を有することが前提だが、それに見合ったおもしろさは保証できるメガドライバー向けサイトだ。

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★☆☆
アクセス快適度	★★☆☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	−

CONTENTS

↑メガドラ用18禁エッチゲーム麻雀。一部で出まわっていた

↑マルチメガ。これに関するレポートももちろんある

ウル技野郎！　セガサターン最強の裏技サイト！

しののんのぺえじ

http://www.din.or.jp/~ashinoda/index.html

しののんのぺえじ内にある「セガサターン裏技集」から辿っている裏技サイト。545タイトルに及ぶセガサターン、DCの裏技がギッシリと詰め込まれている。DCの裏技検索がやりにくいことと、裏技ダウンロードが停止されているのは残念だが、裏技失敗の場合のメールを受け付けるなど、サポート体制をとっているのは◎。サターンソフトの裏技を探すなら、まずここを押さえておけば事足りる。

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★☆☆
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★★☆
情報の信頼度	★★★★

CONTENTS

完全保存版 SEGA SATURN 裏技集

↑左にあるフレームの中からソフトを選択して…

完全保存版 SEGA SATURN 裏技集

↑希望したタイトルの裏技が表示されて終了となる

孤高の名作「スタークルーザー」公式ノベライズ発見！

SITE URDcat

http://www.dd.iij4u.or.jp/~yosi/

2D演出全盛の時代に、当時としては珍しかった3Dポリゴンによる表現を導入。コアユーザー層を中心に支持を受け、発表から約10年を経た今もなお、根強い固定ファンを持つ『スタークルーザー』。このサイトは、そんな同シリーズのメガドライブ版とPC-9801版のゲームデザイン、プログラム、シナリオ等をてがけたURDcat氏が運営するサイト。

特筆すべきは氏が執筆した『スタークルーザー』の小説が掲載されているところ。第3幕、累計44場まで続いているこの小説はメガドライブ版とPC-9801版のシナリオをベースとしており、今もなお進行中。ゲームをプレイしたことのある人にとっては、懐かしい名前もチラホラ出てくるだろう。

また、ファンが集う「スタークルーザーBBS」や一般から寄せられた同作に関するイラスト、ムービー等を集めた「Readers Gallery」も設置。リンク切れがあるため、現在掲載されている項目全てを楽しめるわけではないことと、更新がしばらくなされていない部分はマイナス要素だが、ファン垂涎の内容であることは間違いない。

↑『スタークルーザー』コーナーのホームページ。ファンの人なら、バックの絵を見てピンとくるだろう

↑収録されている小説の一部。「ゲーム内容の再現でなく、リメイクとして読んでもらうとわかりやすい」とはURDcat氏の弁

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

チェック項目	ポイント
更新頻度	★☆☆☆
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★☆☆
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	−

CONTENTS

注①：サイトのポイント部分は、項目ごとに以下の点に注意してポイントをつけています。
●更新頻度…サイトの更新をどれくらいの間隔でしているか？　また、更新内容のボリュームはどれくらいか？　●アクセス快適度…あまり意味のない画像ばかりでアクセス時間が多くなっていないか？（通信環境によるアクセス速度は対象にしていません）　●画面の見やすさ…情報がまとまって表示されているか、文字が見にくくなっていないか？　●情報の貴重性…そのサイトでしか手に入らない情報か？　●情報の信頼度…サイトに掲載されている情報をどこまで信頼できるか？（情報・攻略メインのサイトのみ）

検索の達人 ゲームだけでなく漫画、アニメ、CGの検索OK！

Surfersparadise
http://sp.cup.com/

漫画、アニメ、CG、ゲーム、小説、MIDIなど、多岐にわたる分野をカバーしている。情報量は膨大だが、検索結果はみやすく一覧表示。サイトの特色が端的にわかるようなレイアウトになっている。ゲームに特化した検索を希望するなら、別館にゲーム専門検索サイト「SP GameSites (http://majesta.comp.ae.keio.ac.jp/gamesites/) があるので、こちらを利用してもいいだろう。

↑検索直後の画面がコレ。検索結果の表示は早めだ

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

CONTENTS: リンク レビュー

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★★★
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★★☆
情報の信頼度	−

海外サイトマニアックス 名作『トージャム&アール』はDCで出るか？

ToeJam&Earl PRODUCTIONS
http://www.tjande.com/LaunchPad.html

'92年3月にメガドライブで発売され、特異なキャラとコミカルな動きで好評を博した『トージャム&アール』の開発元サイト。気になるのはサイト中の「TJ&EⅢ for Dreamcast???」。同作の続編がDCで発売されることについてや、PS2との関係も絡めたQ&Aがある。

↑トージャムとアールの最新動向がわかる

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	音声不可
WebTV	○	音声対応

CONTENTS

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★☆☆
アクセス快適度	★★☆☆
画面の見やすさ	★★☆☆
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	−

私のサイト見て下さい!!

サイト情報の投稿で多いのが、運営者自身による紹介希望の声。そこで今号から運営者自薦による投稿コーナー開設！　投稿情報は可能な限り掲載します（社会的に問題のあるものは除く）。

ディープなセガファンほど楽しめる

小松屋呉服店（運営者／桜花）
http://www.aya.or.jp/~ohka/

文字主体の地味なページというのが第一印象だが、実は濃い目のセガ系サイト。ソフトの感想と言いながら、しっかり裏ネタが添えられているところはマニア好みの内容。メガドラやサターンを深く体験してきたユーザーであればあるほど、おもしろいだろう。

↑パッと見では良さはわからず。時間をかけよう

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

CONTENTS: リンク

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★☆☆
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★☆☆
情報の信頼度	−

DCのパッドだけで制作！

16ビットアロ（運営者／aro-type）
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/9039/

DCのパッドのみで制作したという気合いの入ったサイト。細かくレスを返す掲示板のサポートは◎。しかし、日記とゲーム系コラムは、漠然と独り言を書いている感が強いので、まだまだこれからといった内容。ひとめを惹き付けるには見せ方や企画面で力不足か。

↑ウリとなるCONTENTSが欲しいところ

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

CONTENTS: 掲示板 リンク

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★☆☆
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★☆☆
情報の貴重性	★★☆☆
情報の信頼度	−

今号のお宝投稿サイト

独自情報に力を入れた情報系サイト

マッチャランド（投稿者／M.R）
http://www.yorosiku.co.jp/macha/

「噂のゲーム情報ページ」にてゲーム情報を発信。ソフト発売情報が中心だが、元ネタを明記しているので信頼度があるかどうか判別しやすい。独自情報を大切にしているらしく、他の情報サイトの内容転載は控えめだ。これと対極をなすのが「DCのうわさのうわさ！」。確かに真実もあるが、信憑性のない話が多いので怪しさ満載といったところか。

使用ソフト	画像対応	その他
ドリームパスポート	○	−
WebTV	○	−

チェック項目	ポイント
更新頻度	★★☆☆
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★☆☆
情報の信頼度	★★★☆

CONTENTS: 掲示板 ゲーム情報 CG リンク

↑ゲーム情報は日々チェックしたいが、それ以外の更新は最近少ない？

読者の方々が見つけたお薦めゲーム系サイトの情報を大募集。応募の仕方は至って簡単。サイトのアドレスを右記のメールアドレス宛に送るだけ。サイト運営者の方からの投稿も受け付けます。なお、送る際は住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに。採用者には1000〜3000円のおもちゃ券をプレゼント。★10個までなら1000円、★11〜15個で2000円、★16個以上で3000円分のおもちゃ券を進呈します（同一サイトの応募者複数の場合は抽選決定）。

お宝サイト情報は、このメールアドレスへ
DC-FAN@mbb.nifty.ne.jp
採用者にはおもちゃ券をプレゼント！

注②：掲載したサイトの情報は、7月2日現在のものです。

SEAMAN SECRET FILE #6

シーマン シークレット ファイル

「シーマン」ってなんすか？　この謎を追い続ける本コーナー。本誌調査隊は現在も各地に取材を敢行中！　…って、いつの間にか、ゲームの『シーマン』が発売目前じゃないですか。今回はひさびさにゲーム情報をたっぷりお届け。もちろん、いつもの調査隊漫遊記もあるでよ。

調査隊プロフィール

松本…　変てこなゲームが好きで『シーマン』に何かを感じている。調査隊のリーダー的存在？

井上…　一風変わった物に愛着を持つ変わり者。伝説、歴史などにも詳しい。調査隊の知恵袋的存在。

加藤…　極めてノーマルな現実主義者。『シーマン』を見る目は冷やか。なし崩し的に報告書作成担当に…。

チベット在住の若手学者が語った シーマンが歴史に与えた影響とは…？

1999年6月某日、中国南西部、シーツァン自治区。通称チベット。ヒマラヤ山脈とコンロン山脈に挟まれたこの高原に、シーマン調査隊の松本と井上はやってきていた。

標高4000mの冷風が、2人のいるパオ（モンゴルの移動式住居）風テントを揺らす。

ずずずず…ず…。カップに満たされたバター茶を飲む松本。こってり、というよりも気持ち悪いくらい脂っこい紅茶ではあるが、体の芯が暖まるような気持ち良さがある。松本と井上が黙って茶をすすっていると、2人の前にゆったりとした民族衣装を着た男が現れて、彼らの前に座り込んだ。

井上　おかげで助かりました。ありがとうございます。ラコヌさん。

ラコヌと呼ばれた髭まみれの男は軽くうなずいた。

今朝チベットに到着した松本と井上であったが、チベット人たちに冷淡に対応され、泊まるあてもなく困っていたのである。それを助けたのが、このラコヌ氏。日系2世を名乗る彼は、親切にも2人を自分のテントに案内した後、チベット人の冷淡な反応の説明を2人にする。曰く、現在チベットは中国からの独立問題に揺れており、漢民族に見えた2人には冷たく対応したとのことである。

松本　でも、これじゃあ調査をやりにくいな〜。日本人だと名乗っても信じてもらえるかわからんし。

井上　そうですね。聞き込みなしで調査をするってのも無茶ですし。

ラコヌ　おまえたちはシーマンに関する情報を集めているのか？

松本　？　なぜそれを？

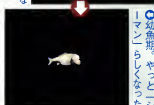
ラコヌが指差す先にはシーマン

一方、ゲームの方は… 卵～幼魚の育成過程が判明

これまで紹介してきたシーマンの姿は、魚の体に人の顔を持つ成魚のものだった。だが、今回紹介するのは卵、幼虫、幼魚の3段階における姿。それぞれ特異な形状を持っており、通常の生命とは明らかに一線を画する生物である。残念ながら、それぞれどういう過程をたどって進化していくのかは不明。次号で進化過程も明らかになる予定である。

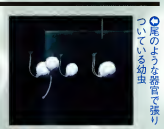
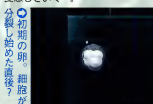
ゲーム開始時は、卵状態でのスタートとなる。ここから長い育成が始まる

卵期。外見は普通の卵のようだが…

幼虫期。尾のような器官がついた

幼魚期。やっと「シーマン」らしくなった

卵　異形の目玉？

まずは最初の卵状態。透明の膜に包まれた卵細胞と見て間違いない形状だろう。そして、卵細胞はやがて尾のような器官を伸ばし、幼虫へと変態していく…。

初期の卵。細胞が分裂し始めた直後？

尾のような器官で張りついている幼虫

壁にへばりついた幼虫。すでに、ある程度の知能もあるらしく、プレイヤーのアクションに反応するらしい

の入ったバケツが置いてある。シーマンは標高4000mの気圧に慣れていないせいか、今はぐったりと眠ってしまっている。

井上　ラコヌさんはシーマンを知っているのですか？

ラコヌ　もう10年前になるか。パリ大学で文明生物考古学を学んだことがある。…さすがに本物のシーマンを見るのは初めてだがな。

松本　パリ大学出身のあなたが、なんで、こんな山奥で隠居生活を送ってるんです？

ラコヌ　隠居したわけではない。自分の学説を証明するために、ここで10年研究を続けているのだ。

井上　自分の学説ですか？

ラコヌ　そうだ。学会ではシーマンの知識伝承能力がいかに文明の発展に寄与したかが、これまでの主流だった。だがワシは、人間側がシーマンにどう影響され、歴史を動かしたかを調べている。

井上　ほほう。歴史に。

「歴史」という単語に歴史マニアの井上が反応してみせる。

ラコヌ　ワシの学説は簡単だ。歴史上、強大な権力を持ち、征服活動に情念を燃やし続けた君主は数多い。彼らは単純に支配欲に突き動かされたのか？　否、彼らは永遠の命としての象徴、「シーマン」を求めたのだよ!!

拳を握り締め、熱く語るラコヌ。松本は井上にそっと耳打ちした。

松本　…やばいよ、コイツ。

だが井上は松本の言葉に耳を貸さず、彼も熱く語り始めた。

井上　その君主とは、例えばエジプトを求めたナポレオン。あるいはインドを求めた、アレクサンダー、フビライ＝ハーン。延命の秘法を探した始皇帝、明の永楽帝らであると言いたいわけですか？

ラコヌ　ほほう。その通りだ。おまえは少しは頭が回るようだな。

井上　でも、いくらなんでもそれはこじつけがましいのでは？

ラコヌ　フフン。そう思うか。だからワシはそれを証明するためにこのチベットにいるわけだ。

井上　…？

ラコヌ　ナカパルチャは知っているか？

井上　13世紀チベットの有名なラマ教徒ですよね。フビライから絶大な尊敬と信頼を寄せられた。

ラコヌ　ナカパルチャはラマ教徒であると同時にシーマン研究家でもあったのさ。ナカパルチャがどういう経緯でシーマンの研究を始めたかはしらんが、彼の文献にはたびたび永遠の知識を持つ人面魚の記述が現れている。

井上　では、フビライが無差別なまでに版図を広げたのは、ナカパルチャにシーマン知識を吹き込まれたからというのか？

ラコヌ　ワシはそう考える。

井上　確かに面白い意見ですね。…ナカパルチャがシーマン研究を始めた経緯を、もしかすると私が説明できるかもしれませんよ。

ラコヌ　ほほう!?

井上　ラマ教といえば、シヴァ派ヒンドゥー教徒に近い存在。もしかすると、ナカパルチャも「イラーヴィの神話」からシーマンのヒントを得たのかもしれません…。

松本　こ〜の触覚なんだろな〜♪

激論を交わす2人をしりめに、すっかり会話から取り残された松本。彼はぐったりとしたシーマンの触覚を引っ張って遊んでいた…。

ここにきて、どんどんスケールがでかくなってきたシーマン伝説。ラコヌ氏は正気か？　この話は収拾がつくのか？　待て次号！

SEAMANモデルのDC、メガネも登場

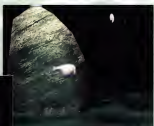
7月29日の『シーマン』発売を記念して限定版プレミアムモデル「Model;SEAMAN」が発売される。これはHMV店舗のみ、しかも限定500台のみ発売される超レアアイテム。また、シーマン研究家増田きもの生家「メガネのマスダ」より、きも愛用のめがねフレームの復刻版が発売される。

⊙スケルトン風のドリームキャスト。『シーマン』と同日発売予定

⊙きもが愛用したデザインとのこと。モダンぎみ？

幼魚　この時点で顔が…

幼虫から次に進化した姿が幼魚。ピンク色の膨らんだ腹に小さな体と、顔以外は他の魚類の幼魚期と大差はない。注目すべきはやはり顔。この段階ですでに人の顔を持っており、人間の言葉を理解、発音できるようになっているとのことだ。

この幼魚からさらに進化すると、いままでに公開してきた成魚へと姿を変えることになる。成魚になれば、手足が生え、さらに次の形態への進化に備えることになる。

⊙成魚同様、人の顔を持つ。知能も成魚と同レベル

⊙⊙ふわふわと泳ぐ幼魚。どういった食生活、生態かはまだ謎に包まれている。右の生物との関係はいったい…？

他生物　謎のアンモナイト

こちらはシーマンとは別の生物。アンモナイトのような形態をした貝類である。この生物がゲーム上においていかなる役割を持つのかは現在不明だが、シーマンと同じ水槽に存在するということは、やはり餌なのだろうか？　それとも…？

⊙水槽の底に住むアンモナイト型生物

⊙貝から触手が伸びる。目標は幼生？

⊙水槽内を泳ぐ貝。捕食に適した触手から「シーマン」の敵かもしれない

SEAMAN SECRET FILE

特別企画 驚異の回収率80%の実力はホンモノか？

驚異の回収率を誇る競馬予想支援ソフトの実力は本物か？　編集部は無謀にも（？）挑戦状を叩きつけた！　しかもあのさとう珠緒さんも特別参戦してくれるという（うれしい！）。はてさてその結果はいかに？

競馬予想ソフト『マイトラックマン』とは？

ショウエイシステムより6800円（税別）にて発売中の競馬予想ソフト。一番の特徴は通信によるデータのダウンロードにより、今までの煩雑な入力作業が一切不要なこと。そのデータをもとに独自の指数を使ってレース結果を予想する。馬の調子などを調整することも可能。回収率（※欄外注参照）80%を誇る予想ソフトなのだ。

さとう珠緒さん

フジテレビ系で放送中の「スーパー競馬」（日曜午後3：00～）や、土曜日深夜の「うまなりクン」の司会などで競馬ファンにもおなじみの、いわずとしれた大人気アイドル。今回、ドリームキャストを持っているという嬉しい言葉も飛び出した。

檜舞台は日本競馬界最高峰レース！ われ、日本ダービーをかく戦えり!!

『マイトラックマン』に挑戦状を突きつけるにあたって、編集部では競馬歴6年のセクハラだ三四郎と、馬の心ならお手のもの（？）のダービーくんを召喚、最強の態勢で勝負に臨むことにした。

それに対し『マイトラックマン』サイドが舞台として指定したのは、なんと日本競馬界最高の晴れ舞台といえる「第66回日本ダービー（GⅠ）」だった。

かくて、セクハラだとダービーくんは結果をこの目で確認せんと、6月6日、東京競馬場に足を運んだ。快晴の東京競馬場はたくさんの競馬ファンであふれていたのだ。

⬆パドックの2人。この2人に任せてよかったのか？

⬆競馬初心者であることが判明したダービーくん。さんざん迷っていたが…

いざ、ファンファーレは高らかに響けり！

選りすぐりの4歳馬18頭が競う今年の日本ダービーは大激戦。

「今年は難しい。ましてや日本ダービーには独特の雰囲気があって、馬も騎手もなかなか実力をだしきれないんだ」とセクハラだ。

さすが、給料の80%が勝馬投票券に化けると噂される漢。言うことに重みがある。

一方パドックで馬の言葉に耳を傾けていたダービーくんだが、暑さで酸欠になりおしゃか様と臨死体験。これがホントの馬の耳に念仏だ。それでも競馬場では大人気で、根性で愛嬌を振りまいていた。

さて、いざレースはスタート！　17万人という大観衆のもと、一番最初にゴールしたのは2番人気のアドマイヤベガ。騎乗の武豊はダービー連覇を果たしたのだ。

1着②アドマイヤベガ
2着⑪ナリタトップロード

⬆レースは②アドマイヤベガ、⑪ナリタトップロード、⑭テイエムオペラオーの人気の3強で決着がついた。ある意味順当な結果か

⬆今回の取材でDC2台分に相当するお金を失ったセクハラだ。さすが漢！

●回収率とは？　注ぎ込んだお金がどれだけ返ってくるかの割合。100円買って80円戻ってくれば回収率80%となる。控除率が25%の日本の競馬で80%の回収率というのは、スゴイことなのだ。なお、この数字はデフォルトの設定で購入した場合の数字。調子や買い方の工夫次第で向上させることは可能だ。

4人のレース予想と、対決の結果はこうだった!!

日本ダービーはアドマイヤベガの勝利に終わったが、気になる『マイトラックマン』編集部とドリームキャストFANの勝負のゆくえはどうなったのか。はたまたさとう珠緒さんは？

さとう珠緒さんの場合

☆流し
②アドマイヤベガ
①ブラックタキシード
⑦ペインテドブラック
⑪ナリタトップロード
⑭テイエムオペラオー

大アタリ

当てられて最高に嬉しいです。ダービーはずっと前からアドマイヤベガでいこうと決めていたんです。もともと武さんのファンだったんですが、この間の皐月賞直後に武さんとお話ししたときに「ベガは悩み事も解消して、馬体も戻ってくるから、ダービーは絶対にがんばるよ」って燃えるような目でおっしゃっていたんで、これはいけそうだなという予感があったんです。
もともとベガは真面目な優等生でクールな馬かなって思っていたんですけど、レースを終えたあとは力の抜けた顔をしていてかわいかったですね。なんかますます好きになっちゃった。今一番好きな馬です。超美形でかわいいですよね。これからも応援していきたいと思っています。忘れられないレースになりました。

念願のダービーを的中させた珠緒さん。次はまだ未経験の万馬券を当てたいとのこと

『マイトラックマン』編集部の場合

☆ボックス
⑨オースミブライト
⑪ナリタトップロード
⑮マイネルシアター

⑪ナリタトップロード
⑭テイエムオペラオー
⑰マルブツオペラ

ハズレ

『マイトラックマン』のデフォルトの状態ではアドマイヤベガも充分圏内だったんですが、皐月賞から体調が戻りきっていないということで編集部で思いきって切ってしまった。「ベガは体重が戻れば…」という話をしていたのに…（代表／三留研介）。

セクハラだ三四郎の場合

☆ボックス
⑦ペインテドブラック
⑪ナリタトップロード
⑭テイエムオペラオー
⑮マイネルシアター

大ハズレ

皐月賞6着から巻き返した馬はここ10年いなかったんで、アドマイヤベガは切った。パドックで馬体が「買え！」と言っていたのでマイネルシアターにしたんだが…。

ダービーくんの場合

☆流し
⑪ナリタトップロード
③ニシノセイリュウ
⑨オースミブライト
⑭テイエムオペラオー
⑮マイネルシアター

大ハズレ

昔、新冠でいっしょに牝馬の尻を追いかけた仲なんで（眉ツバ）、トップロードを軸にした流しに。本当はアドマイヤベガも押さえるつもりだったんだけど、マークカードの②と③を間違ってしまったんだひ〜ん（実話）。

そして反省会。やっぱり競馬はムズカシイ

三留　やっぱり競馬はムズカシイですね。特に、今年の4歳馬は結構実力伯仲で、調教の加減一つですっかり予想が変わってしまうんです。それで当てるんだから珠緒ちゃんはスゴイですよ。
珠緒　ダービーって大好きな馬を買っていればそれでオッケーってところがあるじゃないですか。たまたま好きな馬が来たんで、みなさんすみませんという感じ（笑）。
セクハラだ　武はワシが買わないときに限って来るんだ（怒）。
珠緒　そういう相性ってあるよね。ダービーくんはどうだったの？
セクハラだ　お前は前日に『マイトラックマン』を操作していたような気がするが…。
ダービーくん　馬の僕でも、ダウンロードで楽々予想ができたんだひん。でも、自分の予想に自信があったんで、結局好きな馬買ったんだひ〜ん！
一同　ソフト意味ないじゃん。
三留　でも、ファンたるものそれが正しい買い方ですよ。競馬というのは思い入れのある馬を応援するのが楽しいんであって、コンピュータの予想通りに勝馬投票券を買っても味気ないですからね。あくまで『マイトラックマン』は競馬予想支援ソフトなんで、いろいろなデータを変えられるようになっているんです。『マイトラックマン』を参考に、競馬の浪漫を追いかけていただけると、いち競馬ファンとしてこんなに嬉しいことはないですね。
セクハラだ　まぁ、勝負の結果は引き分けだな。
三留　機械は当たっていたんですが…。
セクハラだ　結果は結果。読者には何をいただけるんですか？（予想がハズれたら読者プレゼントを提供することを約束していた）
三留　わかりました。札幌競馬観戦旅行をプレゼントします!!
珠緒　ホント!?　すご〜い!!
セクハラだ　では、ワシのハズレ馬券も読者プレゼントに…。
一同　いらん!!

まるで教育番組みたいな2人のショット

珠緒さんを前に緊張していたダービーくん。珠緒さんにも気に入ってもらえたようだし、一生の想い出になったね

というわけで、『マイトラックマン』編集部から 北海道旅行プレゼント!!

というわけで『マイトラックマン』編集部のご厚意によりこの夏休みに実施予定の2泊3日、札幌競馬観戦ツアーに本誌読者1名をご招待。たくさんの競馬ファンとともに競馬観戦や牧場訪問など、競馬三昧の旅行が楽しめるぞ。希望者はP113の応募のきまりを参照のうえ「マイトラックマン」係まで。締め切りは7月16日必着。当選者には厳正な抽選の結果ご連絡をさしあげます。

写真は冬の北海道・時計台。今回のプレゼントは真夏の北海道！

JAPAN GAME of the YEAR 1999

第4回 日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

あなたが選ぶベスト・タイトル

'98年4月1日〜'99年3月31日発売ソフト

実施要項

『Japan Game of the Year '99』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ
1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ
1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞
1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品)：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞
1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞
1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品
1998年4月1日から1999年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法
左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から（1）何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品　（2）新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品　（3）画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品　（4）効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品　を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法
1999年6月16日〜7月21日（当日消印有効）　選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表
1999年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先
〒100-8627　東京都中央郵便局私書箱27号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

プレゼント・記入例

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

❶Appleコンピュータ iMac 2名様
ユニークなデザインが魅力のディスプレイ一体型

❷SHARP コミュニケーションパル 10名様
どんな携帯電話でもメール&インターネットが楽しめる

❸SONY MDウォークマン 10名様
長時間再生可能なスマート・ジャケットモデル

❹CASIO プチコレ 20名様
シールが作れるフラッシュ付きデジタルカメラ

❺おもちゃ券(2万円分) 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year特製プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

▼記入例

郵便番号：〒○○○−○○○○
住所：○○県△△市○○町1−2−3
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000−○○○−△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。
（注）フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

投票用紙

グランプリ（2作品）		
フレッシュ賞（1作品）		
ビジュアル賞（1作品）		
サウンド賞（1作品）		
希望商品番号		

キリトリ線　キリトリ線

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催：Japan Game of the Year実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GameWalker　電撃王　電撃PlayStation　HYPERプレイステーション

64DREAM　電撃Dreamcast

じゅげむ　電撃NINTENDO64

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で豪華商品を差し上げます。

ノミネート作品

No.	作品名	メーカー	機種
1	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	PS
2	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	ナムコ	PS
3	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	SS
4	悪魔城ドラキュラ黙示録	コナミ	N64
5	アストロノーカ	エニックス	PS
6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	SS
7	ヴィジランテ8	シスコンエンタテイメント	PS
8	ウエットリス	イマジニア	N64
9	ウンジャマ・ラミー	SCE	PS
10	EHRGEIZ（エアガイツ）	スクウェア	PS
11	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	DC
12	Echo Night	PS	PS
13	SDガンダム GGENERATION	バンダイ	PS
14	F-ZERO X	任天堂	N64
15	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	PS
16	お嬢様特急	メディアワークス	SS/PS
17	快刀乱麻 雅	imadio(イマディオ)	PS
18	影牢 ～刻命館 真章～	テクモ	PS
19	仮面ライダー	バンダイ	PS
20	ガングリフォンII	ゲーム アーツ/ESP	SS
21	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	N64
22	北へ。White Illumination	ハドソン	DC
23	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	SS
24	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	SS
25	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	PS
26	久遠の絆	フォグ	PS
27	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～	SCE	PS
28	クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	PS
29	クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム	SS
30	GUNPEY（グンペイ）	バンダイ	WS
31	ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	ハドソン	N64
32	幻想水滸伝II	コナミ	PS
33	サイキックフォース2012	タイトー	DC
34	XI [sai]	SCE	PS
35	SILENT HILL	コナミ	PS
36	THE HOUSE OF THE DEAD 2	セガ	DC
37	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	PS
38	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	SS
39	実況パワフルプロ野球6	コナミ	N64
40	実況パワフルプロ野球'98	コナミ	PS
41	実況ワールドサッカー ～World Cup France'98～	コナミ	N64
42	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	SS
43	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	PS
44	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	SS
45	私立ジャスティス学園	カプコン	PS
46	神機世界 エヴォリューション	セガ/ESP/スティング	DC
47	新日本プロレス闘魂炎導2 the next generation	ハドソン	N64
48	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SS
49	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	PS
50	ストリートファイターZERO3	カプコン	PS
51	セガラリー2	セガ	DC
52	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	N64
53	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	PS
54	双界儀	スクウェア	PS
55	蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～	SCE	PS
56	ソニック アドベンチャー	セガ	DC
57	ダービースタリオン	アスキー	SS
58	ダブルキャスト	SCE	PS
59	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	PS
60	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	PS
61	ディープ フィアー	セガ	SS
62	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	PS
63	電車でGO！2	タイトー	PS
64	TOYS DREAM（トイズドリーム）	ケイエスエス	PS
65	トゥームレイダー3	エニックス	PS
66	To Heart	アクアプラス	PS
67	東京魔人学園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	PS
68	トゥルーラブストーリー2	アスキー	PS
69	ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編/カルチャー編	コナミ	GB
70	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	エニックス	GB
71	2999年のゲームキッズ	SCE	PS
72	日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	セガ/エニックス	SS
73	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	N64
74	ぬし釣り64	パックインソフト	N64
75	NOëL3	パイオニアLDC	SS/PS
76	バーチャコールS	キッド	SS
77	バーチャファイター3tb	セガ	DC
78	パイロットになろう！	パックインソフト	PS
79	爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～	ヒューマン	PS
80	パワーストーン	カプコン	DC
81	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	N64
82	ビートマニア	コナミ	PS
83	ビートマニアGB	コナミ	GB
84	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	SS
85	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	N64
86	ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ）	毎日コミュニケーションズ	SS
87	ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	PCFX/PS
88	ファイティングカップ	イマジニア	N64
89	FINAL FANTASYVIII	スクウェア	PS
90	FIFA ROAD TO WORLD CUP98	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	PS
91	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	SS
92	ブルー スティンガー	セガ	DC
93	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	PS
94	牧場物語2	パックインソフト	N64
95	ポケットファイター	カプコン	SS
96	ポケットムームー	SCE	PS
97	ポケモンカードGB	任天堂	GB
98	ポケモンスタジアム	任天堂	N64
99	ポケモンスナップ	任天堂	N64
100	ポポローグ	SCE	PS
101	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	DC
102	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	PS
103	マリオパーティ	任天堂	N64
104	メタルギア ソリッド	コナミ	PS
105	モンスターファーム2	テクモ	PS
106	遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ	コナミ	GB
107	遊戯王 モンスターカプセル ブリード＆バトル	コナミ	PS
108	悠久幻想曲 ensemble	メディアワークス	PS/SS
109	悠久幻想曲 ensemble2	メディアワークス	PS/SS
110	雪割りの花	SCE	PS
111	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	PS
112	ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド	メサイヤ	SS
113	リベログランデ	ナムコ	PS
114	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	SS
115	LUNATIC DAWNIII	アートディンク	PS
116	レイディアント シルバーガン	トレジャー/ESP	SS
117	レガイア伝説	SCE	PS
118	Let'sスマッシュ	ハドソン	N64
119	ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	PS
120	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～	コナミ	PS

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名(五十音順)、メーカー名、機種名の順になっています。＊２機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊DC=ドリームキャスト、FX=PC-FX、GB=ゲームボーイ、N64 =ニンテンドウ64、PS=プレイステーション、SS=セガサターン、WS=ワンダースワン

すぐにインターネットが楽しめる ドリームキャスト専用ツール

ドリームパスポート2™

電子メールがさらに楽しく！

○添付ファイルが送れる

お気に入りのURLや画像などのファイルをメールと一緒にお友達に送れちゃう！

動画を楽しむ！

○MpegSofdecやMacromedia Flash™、JavaScript™に対応

ゲームやアニメーションなど、動きのあるホームページで遊べちゃう！

音を楽しむ！

○MIDI, WAV, AIFF, AUに対応

タレントの声やヒット曲が聞けるホームページも楽しめちゃう！

接続もカンタン！

○音声ガイダンスでラクラク入力

接続までの作業も音声で丁寧にガイダンス。すぐにインターネットが楽しめちゃう。

ソフトウェアキーボードの操作性がアップ！

○ボタン操作でラクラク入力

英字もひらがなもカタカナも全角も半角も、ボタン操作でカンタンに入力できちゃう。

○「顔文字」もボタン操作でカンタン入力

メールやチャットで使われる「顔文字」もボタンで選ぶだけ！

ペアレンタルコントロールで安心インターネット！

○親子で楽しめるインターネット環境

有害ホームページを閲覧できなくする「ペアレンタルコントロール」があれば、いつでも家族みんなでインターネットが楽しめちゃう。

「ドリームパスポート2」の無料配布方法

ドリームキャスト本体をお持ちの方全員に**無料**で「ドリームパスポート2」を配布します。

セガにユーザー登録している／しようとしている方

まだ本パスワード登録がお済みでない方は、8月4日までに本パスワード登録を行ってください。その方には、順次登録の住所に郵送いたします。また、**7月9日〜8月4日**の間にユーザー登録された方は、本パスワード登録が終了していなくても順次郵送いたします。

8月15日までに届かない場合は、登録している住所等が違っている可能性があります。その場合は店頭にてお持ちの「ドリームパスポート1」と交換してください。詳しくは右記の通りです。

セガにユーザー登録していない方

ドリームキャスト本体に同梱されていた「ドリームパスポート1」のディスクをお近くのパートナーショップにお持ちください。店頭にて「ドリームパスポート2」と無償交換いたします。

交換期間：**1999年8月5日より 1999年8月31日まで**

※8月31日以降はD-DIRECTでも受け付けますが、発送費等の実費900円（税込）がかかります。

新たにドリームキャストを購入される方

1999年8月5日以降にドリームキャストを購入される方は、ご購入時に「ドリームパスポート2」を店頭でお渡しします。

株式会社セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間／月〜金10:00〜17:00（除く祝祭日）
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/

ドリームキャストダイレクト Dreamcast DIRECT [ドリームキャストでゲームが買える!!] http://www.d-direct.ne.jp/

ドリームキャストのネットワーク機能を使った、便利で簡単なインターネットショッピングサービスです。新作ソフトを予約すれば、発売日にお手元に届きます。（予約期間は発売日の1ヶ月前〜7日前まで）

アンケートハガキから No.12 こんにちは！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキのフリースペースに込められた、読者の情熱を見るがいい！　ほら、彼らの人生の縮図が見えるような…見えないような…。

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

DCが1万9900円。セガもやりますな。2万5000円くらいになるのかと思っていましたが、ここまでやるとは…。これはもうゲーム用とネット用の2台持っていてもいいかも。（福島県／H.O　28歳・♂）

え？　"デス様"の続編？　自分では今年一番のスクープだ！

（埼玉県／K.A　35歳・♂）

ついに未終了ソフトが3桁の大台に…。やはり食い散らかすとこういうことになってしまう。みんなも気を付けよう。食いかけのものは早めに処理しておいた方が絶対にいい。

（埼玉県／S.T　29歳・♂）

『MOTAL KOMBAT GOLD』は移植するべき。祝、クン=ラオ復活。（山口県／K.M　20歳・♂）

この雑誌の名前は「ドリームキャストFAN」だけど、正確に発音すると「ドゥリームキャストFAN」になると思います。

（京都府／A.A　22歳・♂）

『B／MAD』インタビュー記事を読んで、ご主人様の日記が今からとても楽しみです。ゼロは「……」だったけど、DC版では文字が入るってことですよね？

（大阪府／R.Y　23歳・♀）

発売まで2ヵ月を切っても、システムなど謎が多い『シーマン』。いったいどんなゲームなんだー！　教えてくれー！

（千葉県／M.K　28歳・♂）

PS2…すべてのPSソフトが遊べるそうですが、そういえばNECが出していたゲーム機にもそんなのありませんでした？　確かPCエンジンシリーズの一番高いマシンだと思ったのですが…。

（岡山県／H.Y　25歳・♂）

先日、私の兄が中古DCを買って来た。値段を聞いて私は悲しくなった。なんと税込み5000円だったそうで、まだ山積みされていたとのこと。定価近い値段で買った私は、とても腹が立った。

（奈良県／R.M　27歳・♀）

祝ドリカラ♥　やっぱりみなさんうまいですね。この調子で連載化ぜひ！　ってああっ！　よく考えたら私「ドリカラへの道」に署名してない！　やべーっ、速攻出さなきゃ！

（宮城県／H.S　14歳・♀）

最近やったゲームは何？　私のプレイ体験談

●『モナコグランプリ』を購入し、楽しく遊んでいます。PT中のセッティングなどこまかく調整できるため、とても奥が深いです。これでネットワーク対戦が実現していれば、さらに販売本数が伸びていたと思いますが、いかがなもんでしょう？

（埼玉県／H.S　30歳・♂）

●今頃になって『セヴンスクロス』を購入。乏しい知識と説明書を頼りに早速遊んでみた。…あの伝説のカニ（？）に20回ほどやられる。ニューロもさっぱりわからない。体成分がなかなか増えていかない。…と散々な目にあわせられたものの、こういうものだと割り切れば、それはそれで面白く感じた。今は恐竜（？）に噛まれています。

（愛知県／T.T　23歳・♂）

何故B/Mがおもろ記事1位で、カニパンがつまらん記事1位やねん。ビデオ借りてカニパン見ろ！（命令）

⬆群馬県／S.T　18歳・♂

⬆福岡県／M.M　17歳・♂

⬆埼玉県／M.N　15歳・♀

最近、気がついたこと。
1.SSがぶっ壊れる。
2.パワーメモリーがふっとぶ。
3.担任の先生がズラだった。（驚）

⬆北海道／A.M　17歳・♂

みなさんはゲームに求める要素を3つあげろ、と言われたら何をあげますか？　私は
メカ・宇宙、竹本泉です。

⬆埼玉県／J.W　24歳／♂

私の知人は
先日まで
「19800円になったら買ってやる」
最近は
「14800円になったら買うかも」
コイツは一生ドリームキャストを買いそうでない。

⬆群馬県／M.F　28歳・♂

モンメカの特集ページで「サターン最後の～」という言葉が意味深…。つーことはサターンはもう終わりっちゅーことですか？…おいおいo　もうちょっと頑張って下さいよ。頑張ってエストポリス3をSSで出して♡

⬆長野県／S.M　18歳・♀

本誌今号No.12あるページのある絵のためだけに買った!!!
私ドリームキャストもってないのにこの娘のためだけにドリームキャストの本いっぱいあるんだよね。
いつか買ったら役に立つ。悔いはなし！

⬆愛知県／R.H　17歳・♀

RANKING　No.12の おもしろい つまらない 記事BEST10

おもしろかった記事（1～3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	151	With You～みつめていたい～
2	115	グランディアII
3	97	ブラックマトリクスAD
4	88	ドリーマーズクラブ
5	83	シェンムー～莎木～　一章　横須賀
6	78	E3詳細REPORT
7	76	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION
8	73	バイオハザード-コード：ベロニカ-
9	71	REVIVE...～蘇生～
10	70	SNK VS.CAPCOM（仮称）

つまらなかった記事（1～3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	112	シーマン・シークレットファイル
2	110	ダービースタリオン
3	87	ジャイアントグラム　～全日本プロレス2 in 日本武道館～
4	84	プロ野球チームをつくろう！
5	73	モンスターメーカー ホーリーダガー
6	60	With You～みつめていたい～
6	60	デスクリムゾン2
8	52	シェンムー～莎木～　一章　横須賀
9	51	機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
10	48	藤岡弘の真剣相談室

※ランキングデータは、本誌12号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

5月28日号No.11　アンケートプレゼント当選者発表

①**ドリームキャスト本体**　大阪府／青木功　兵庫県／尾部陽子　②**機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…**　秋田県／斉藤哲哉　滋賀県／岩井清起　大阪府／村金元樹　③**世界ふしぎ発見！トロイア**　秋田県／大久保貴宏　埼玉県／鶴岡裕一　福岡県／荻野秀樹　④**シーマン～禁断のペット～**　茨城県／大嶋洋平　東京都／中嶋純子　大阪府／迫岡和也　⑤**新日本プロレス闘魂烈伝4**　北海道／小野進也　岡山県／山部篤志　徳島県／嘉勢山綾優華　（敬称略）

5月28日号［D・P］当選者発表

①『メルクリウスプリティ end of century』下じき　北海道／内田雅彦　石川県／北村幸治　富山県／阿部芳幸　茨城県／大塚裕美　東京都／池田重利　東京都／髙田英樹　岐阜県／阿部博満　大阪府／蛇島秀明　兵庫県／八木匠　宮城県／渡辺達也　②『エアロダンシングfeaturing Blue Impulse』キャップ　石川県／鈴木篤史　山口県／御手洗晋　③『CARRIER』バッジ&ストラップ　神奈川県／栗原昭和　愛知県／宮本孝司　京都府／千歳優隆　岡山県／山本敬介　福岡県／宮前忠（他計15名）　④シューティング・ハザード　東京都／後田慎吾　神奈川県／金子春喜　奈良県／牧志亜樹　兵庫県／近藤博亮　山口県／江口一成　（敬称略）

ソフト30名

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

読者プレゼント

●応募のきまり●

P77のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしい賞品の番号（①～⑥）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは7月29日（消印有効）。当選者の発表は8月30日発売の16号です。

アンケート

1 P71の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。

⑤ とても良い
④ 良い
③ 普通
② やや不満
① 悪い

2 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。

① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

3 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

4 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

5 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

① 男
② 女

6 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP71の表2から3つまで選び、番号を書いてください。

7 あなたか所有しているゲーム機、パソコンなどをP71の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP71の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

9 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP71の表5から5つ選び、番号を書いてください。

10 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP71の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

11 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP71の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

12 今後、あなたが本誌で特集してほしいソフトをP71の表5から3つ選び、番号を書いてください。

13 今後、あなたが本誌で攻略してほしいソフトをP71の表5から3つ選び、番号を書いてください。

14 あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

① 価格
② 本の厚さ
③ 表紙を見て
④ 特集記事の内容
⑤ 毎号買っているから
⑥ 付録

15 あなたが欲しいと思ったソフトを、だいたい、いつ頃買うかを次の中から選び、番号を書いてください。

① 発売日
② 発売日～2週間程度の間
③ 発売日～1ヵ月程度の間
④ 発売日から1ヵ月以上経過後
⑤ 発売日から3ヵ月以上経過後

16 あなたのインターネットの利用環境について、下の中からあてはまる番号を1つ選んで書いてください。

① ドリームキャスト
② Windows対応機種
③ マッキントッシュ
④ その他
⑤ インターネットをやっていない

17 16でインターネットをやっていると答えた方にお聞きします（インターネットをしていない方は空欄のままで結構です）。おもな利用目的としてあてはまる番号を1つだけ選んで書いてください。

① 発売前ソフトの情報を見る
② 発売済ゲームの攻略法を見る
③ ゲーム関連のイベントの速報を見る
④ ゲームのBBSの閲覧、および書きこみ
⑤ チャットに参加する
⑥ Eメールのやりとり
⑦ その他

18 サターン、業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、ドリームキャストに移植してほしいソフトがあれば、P75の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

19 最近遊んだソフトの感想や本誌への意見があればご記入ください。

～項目の説明～

- **キャラクタ** キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
- **音楽・効果音** 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度** ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- **操作性** キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
- **熱中度** どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ** 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント（ソフト名のあとの数字は今号での紹介ページです）

ドリームキャストソフト（各5名）

①ソウルキャリバー ……P24
②機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ……P28
③新日本プロレスリング闘魂烈伝4 ……P79
④ESPION-AGE-NTS ……P82
⑤電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋 ……P88
⑥まぼろし月夜 ……P90

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 [1] 4 [4] 18 [ ][18]

○良い例

1 [1] 4 [4] 18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※ゲームソフトの発送は発売日以降となります。

表1　今号の記事

No.	表1　今号の記事
01	表紙〉シーマン～禁断のペット～
02	〈期待作最前線〉ブラックマトリクスAD
03	〈期待作最前線〉REVIVE…～蘇生～
04	〈期待作最前線〉バーチャストライカー2DC（仮称）
05	〈期待作最前線〉ラングリッサー ミレニアム
06	〈発売目前〉ソウルキャリバー
07	〈発売目前〉機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION
08	〈発売目前〉FRAME GRIDE
09	〈SEGA NEXT STAGE〉クライマックス　ランダーズ
10	〈SEGA NEXT STAGE〉シェンムー～莎木～　一章　横須賀
11	〈SEGA NEXT STAGE〉プロ野球チームをつくろう！
12	〈連載〉ドリーマーズクラブ
13	〈連載〉NECホームエレクトロニクスFAN
14	〈ネットワーク110番〉ネットライフ向上計画
15	〈連載〉発掘!!ゲーム系お宝サイト
16	〈連載〉シーマン・シークレットファイル
17	〈特別企画〉デジタル競馬新聞マイトラックマンと日本ダービーで対決!!
18	〈連載〉アンケートハガキからこんにちは
19	〈RANKING STREET〉売上／前人気／移植希望ランキング
20	〈ゲーム研究所〉ダービースタリオン
21	〈連載〉HYPER　UL-TECH
22	〈DC続報〉新日本プロレスリング闘魂烈伝4
23	〈DC続報〉ESPION-AGE-NTS
24	〈DC続報〉SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界
25	〈DC続報〉電波少年的懸賞生活ソフト　なすびの部屋
26	〈DC続報〉まぼろし月夜
27	〈SS続報〉With You ～みつめていたい～
28	〈DC攻略〉ストリートファイターZERO3　サイキョー流道場
29	〈DC攻略〉バギーヒート
30	〈DC攻略〉首都高バトル
31	〈連載〉ニューソフトナビゲーター
32	〈連載〉ニューソフトImpression!!
33	〈連載〉アーケードヒッツナウ
34	〈連載〉ニュースウェーブ
35	〈連載〉期待作最新状況レポート
36	〈連載〉新作発売カレンダー
37	〈連載〉次号予告／INDEX

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
01	電撃ドリームキャスト
02	ドリームキャストプレス
03	ドリームキャストマガジン
04	ファミ通DC
05	THE64ドリーム
06	電撃NINTENDO64
07	Nintendo☆スタジアム
08	ファミ通64+
09	ザ・プレイステーション
10	電撃プレイステーション
11	電撃プレイステーションD
12	HYPERプレイステーション
13	HYPERプレイステーションRemix
14	ファミ通PS
15	プレイステーションマガジン
16	ザ・ワンダースワン
17	ワンダースワンFAN
18	電撃G'sマガジン
19	ゲームウォーカー
20	げーむじん
21	G・M（ジーエム）
22	じゅげむ
23	ファミ通
24	ファミ通Bros
25	ファミ通Wave
26	Vジャンプ
27	超絶大技林
28	ゲーメスト
29	ネオジオフリーク
30	コンプティーク
31	電撃王
32	マイコンBASICマガジン
33	LOGIN
34	コミックボンボン
35	コミックドラゴン
36	コロコロコミック
37	週刊少年サンデー
38	週刊少年ジャンプ
39	週刊少年チャンピオン
40	週刊少年マガジン
41	少年エース
42	少年ガンガン
43	電撃コミックガオ！
44	ドラゴンJr

表3　機種名

No.	表3　機種名
01	ドリームキャスト
02	ビジュアルメモリ
03	メガドライブシリーズ
04	ゲームギアシリーズ
05	サターンシリーズ
06	ファミコンシリーズ
07	スーパーファミコンシリーズ
08	ゲームボーイシリーズ
09	ゲームボーイカラー
10	任天堂次世代機・ドルフィン
11	NINTENDO64
12	次世代プレイステーション
13	プレイステーション
14	ポケットステーション
15	PC-エンジンシリーズ
16	PC-FX
17	ネオジオシリーズ
18	ネオジオポケット
19	ネオジオポケットカラー
20	Wonder Swan（ワンダースワン）
21	PC-98互換機
22	Windows対応機種
23	マッキントッシュ
24	業務用
25	その他
26	なにも持っていない
27	7つ以上持っている
28	とくに買う気はない

表4　遊んだことのあるソフト名

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	永世名人3～ゲームクリエイター吉村信宏の頭脳～
02	ザ・キング・オブ・ファイターズ DEAM MATCH 1999
03	ジャイアントグラム　～全日本プロレス2　in　日本武道館～
04	首都高バトル
05	ストリートファイターZERO3　サイキョー流道場【DC】
06	生体兵器　エクスペンダブル
07	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～
08	バギーヒート
09	プロ指南麻雀「兵」

表5　ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）／セガサターン ソフト名（7月9日以降発売予定）

No.	表5　ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）／セガサターン ソフト名（7月9日以降発売予定）
001	アイドル雀士を作っちゃおう♡
002	アキハバラ電脳組パタPies！
003	あつまれ！ぐるぐる温泉
004	ALUGULATE アルグレート
005	UNDERCOVER AD2025 Kei
006	With You～みつめていたい～
007	エアフォースデルタ
008	ECCO THE DOLPHIN（仮称）
009	SNK VS.CAPCOM（仮称）
010	SD飛龍の拳伝説EX
011	エスピオネージェンツ
012	F1ゲーム（仮称）
013	M-SR（仮称）
014	エンターテイメントGOLF
015	大相撲（仮称）
016	学級王ヤマザキ（仮称）
017	棋太平GOLD
018	北へ。 Photo Memories
019	機天烈少年'S（キテレツホーイズ）（仮称）
020	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION
021	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
022	CARRIER
023	COOL BOARDERS BURRRN
024	クライマックス ランダーズ
025	クラック2
026	グランディアII
027	ゴーレムのまいご
028	ゴルフ（仮称）
029	サンライズ英雄譚
030	シーマン～禁断のペット～
031	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
032	シェンムー ～莎木～ 一章 横須賀
033	紫炎龍2（仮称）
034	ジョジョの奇妙な冒険
035	新格闘術 飛龍の拳列伝
036	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4
037	真 本格花札
038	SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界！
039	スーパーロボット大戦（仮称）
040	ストリートファイターZERO3
041	Speed Devils
042	世界ふしぎ発見！ トロイア
043	戦国TURB
	Fanfan I♡me Dunce-doublentendre
044	センチメンタルグラフティ2
045	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
046	ソウルキャリバー
047	ソニック3Dフリッキーアイランド
048	ダークアイズ
049	ダイナマイトロボ 2000（仮称）
050	田中寅彦のウル寅流将棋指南　居飛車穴熊編
051	www.サッカー ～参加者募集！～
052	dancing blade かってに桃天使！完全版
053	dancing blade かってに桃天使II～Tears of Eden～完全版
054	鄭問之三國誌
055	超時空要塞マクロス（仮称）
056	Dの食卓2
057	デジタル競馬新聞 マイトラックマン2
058	デスクリムゾン2
059	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver5.4（仮称）
060	電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋
061	ドリームキャスト シーケンサー
062	七つの秘館 戦慄の微笑
063	虹色天使
064	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝
065	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～
066	バーチャストライカー2 DC（仮称）
067	Baldur's Gate ーバルダーズ・ゲートー
068	バイオハザード-コード：ベロニカ-
069	パノラマコットン2
070	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～
071	VJ Monster
072	ぷらす ぷらむ
073	ブラックマトリクスAD
074	FRAME GRIDE
075	Brave Knight（仮称）
076	Project ARES（仮称）
077	プロ野球チームであそぼう！
078	プロ野球チームをつくろう！
079	平成麻雀荘（仮称）
080	ベルセルク
081	ポップンミュージック2
082	魔剣X
083	まぼろし月夜
084	マリオネットカンパニー
085	Marionette Handler
086	メルクリウスプリティ end of the century
087	モンスターブリード
088	モンスターメーカー ホーリーダガー
089	悠久幻想曲3 Perpetunal Blue
090	ラングリッサー ミレニアム
091	リアルサウンド2～霧のオルゴール～
092	Littledream
093	REVIVE…～蘇生～
094	リング（仮称）
095	ルーンキャスター
096	RAYMAN2（仮称）
097	Warrz ワーズ
098	ワーズ・ワース
099	ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け！

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気＆移植希望ランキングを掲載！ この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

DC・SS 売り上げ RANKING ランキング

ドリームキャストの値下げにより市場が活性化

今号の集計期間中に、ついにドリームキャスト本体が1万9900円に値下げされた。同時に新作が4本発売され、さらにオススメの名作が1990円で販売されるなど、ドリームキャストの未来を占ううえで、注目の期間といえるだろう。

1週目、2週目は新作の発売もなく、上位6タイトルは前号と変化なしという静かなランキング。ドリームキャスト本体の販売台数も落ち込んだが、次週の値下げを待って購入を控えている層のことを考えれば、当然といえば当然の結果だ。

そして、注目の3週目に突入。新作タイトルは『生体兵器エクスペンダブル』のみが圏外だったものの、そのほかの3本で上位を独占した。しかも、『首都高バトル』は初週で10万本を突破し、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』以来の好調な滑り出し。ほかの2本も上々の販売本数を達成し、一気にランキングが活気づいた。また、「今だけ名作イチキュッキュ」シリーズも売り上げを伸ばし、新作タイトルに続いて5本ともランクイン。特に『バーチャファイター3tb』と『ソニックアドベンチャー』は販売本数が多く、新規ユーザーの開拓に一役買ったといえる。なお、集計期間3週目のドリームキャスト本体の販売台数は、およそ5万6000台。主要ハードの売り上げランキングでは2位以下を引き離し、1位の座に輝いた。次号でもこの勢いをキープできるか。

6月7日～6月13日

順位	前回	機種	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	1	DC	ダイナマイト刑事2	セガ／5月27日／5800円	6,670	64,410
2	2	DC	エレメンタル・ギミック・ギア	ハドソン／5月27日／5800円	3,460	31,150
3	3	DC	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ガンセット含む）	セガ／3月25日／5800円（ガンセット7800円）	1,770	203,590
4	4	DC	ゲットバス（つりコントローラセット含む）	セガ／4月1日／5800円（つりコントローラセット9800円）	1,180	82,760
5	5	DC	ブルースティンガー	セガ／3月25日／5800円	950	98,340
6	6	DC	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン／3月25日／5800円	880	87,810
7	8	SS	ダービースタリオン	アスキー／3月25日／6800円	740	64,800
8	7	SS	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／4月29日／7200円	640	34,100
9	10	DC	セガラリー2	セガ／1月28日／5800円	560	325,430
10	9	DC	パワーストーン	カプコン／2月25日／5800円	480	128,860

6月14日～6月20日

順位	前回	機種	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	1	DC	ダイナマイト刑事2	セガ／5月27日／5800円	3,940	68,350
2	2	DC	エレメンタル・ギミック・ギア	ハドソン／5月27日／5800円	1,880	33,030
3	3	DC	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ガンセット含む）	セガ／3月25日／5800円（ガンセット7800円）	1,380	204,970
4	4	DC	ゲットバス（つりコントローラセット含む）	セガ／4月1日／5800円（つりコントローラセット9800円）	1,000	83,760
5	5	DC	ブルースティンガー	セガ／3月25日／5800円	690	99,030
6	6	DC	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン／3月25日／5800円	550	88,360
7	9	DC	セガラリー2	セガ／1月28日／5800円	510	325,940
8	7	SS	ダービースタリオン	アスキー／3月25日／6800円	500	65,300
9	12	DC	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CSK総合研究所（CRI）／3月4日／5800円	410	55,440
9	10	DC	パワーストーン	カプコン／2月25日／5800円	390	129,250

6月21日～6月27日

順位	前回	機種	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	DC	首都高バトル	元気／6月24日／5800円	104,790	104,790
2	初	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	SNK／6月24日／5800円	96,940	96,940
3	初	DC	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 日本武道館～	セガ／6月24日／5800円	87,920	87,920
4	－	DC	バーチャファイター3tb	セガ／'98年11月27日／1990円	23,800	377,500
5	－	DC	SONIC ADVENTURE	セガ／'98年12月23日／1990円	23,480	416,730
6	－	DC	July（ジュライ）	フォーティファイブ／'98年11月27日／1990円	9,520	87,500
7	－	DC	GODZILLA GENERATIONS	セガ／'98年11月27日／1990円	8,610	98,060
8	－	DC	ペンペントライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント／'98年11月27日／1990円	7,710	70,300
9	1	DC	ダイナマイト刑事2	セガ／5月27日／5800円	5,790	74,140
10	3	DC	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ガンセット含む）	セガ／3月25日／5800円（ガンセット7800円）	5,560	210,530

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、ＴＶパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、ローソン、イトーヨーカドー

RANKING STREET

セガ発表会の影響で、全体的に順位が大きく変動

前人気 RANKING ランキング

セガ・ニュー・チャレンジ・カンファレンス'99で新作が発表されたこともあり、初登場ソフトが3本ランクインした。その中で、最も注目を集めたタイトルは『スーパーロボット大戦』。タイトル発表のみにもかかわらず4位に登場し、このシリーズの人気の高さを改めて認識させられた。もう一つの注目タイトルと予想された『バーチャストライカー2』は、それほど奮わず19位。移植希望の高さの割には、ちょっと期待外れといったところ。また、サターンで高い人気を得ていた『ラングリッサー』シリーズの新作、『ラングリッサー　ミレニアム』も苦戦。27位という結果に終わった。

ほかにも、久しぶりに『シェンムー』が2位の座を奪うなど、順位が大きく変動。『機動戦士ガンダム外伝』なども人気を盛り返してきた。

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	DC	グランディアⅡ	ゲームアーツ	未定	305
2	3	DC	シェンムー～莎木～ 一章 横須賀	セガ	10月28日	257
3	2	SS	With You～みつめていたい～	NEC インターチャネル	7月29日	241
4	初	DC	スーパーロボット大戦（仮称）	バンプレスト	未定	181
5	8	DC	サンライズ英雄譚	サンライズ インタラクティブ	12月	173
6	9	DC	バイオハザード－コード：ベロニカ－	カプコン	今冬	165
7	10	DC	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	8月26日	153
8	12	DC	ソウルキャリバー	ナムコ	8月5日	145
9	17	DC	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	9月30日	137
10	4	DC	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店／ESP	8月26日	124
10	15	DC	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム	7月29日	124
12	12	SS	ワーズ・ワース	エルフ	未定	116
13	5	DC	SNK VS.CAPCOM（仮称）	カプコン	未定	112
13	5	DC	ブラックマトリクスAD	NEC インターチャネル	9月	112
15	16	DC	魔剣X	アトラス	9月	108
15	19	DC	クライマックス ランダーズ	セガ	7月29日	108
15	23	DC	プロ野球チームをつくろう！	セガ	8月5日	108
18	5	DC	REVIVE…～蘇生～	データイースト	10月28日	92
18	11	DC	センチメンタルグラフティ2	NEC インターチャネル	2000年1月27日	92
18	初	DC	バーチャストライカー2 DC（仮称）	セガ	年内	92
21	24	DC	アイドル雀士を作っちゃおう♡	ジャレコ	9月	88
22	21	DC	Dの食卓2	ワープ	11月18日	84
23	24	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	年内	76
24	26	SS	モンスターメーカー ホーリーダガー	NEC インターチャネル	年内	72
25	18	DC	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	68
25	21	DC	メルクリウスプリティ end of the century	NEC インターチャネル	年内	68
27	－	DC	エアフォースデルタ	コナミ	7月29日	64
27	初	DC	ラングリッサー ミレニアム	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	今秋	64
29	－	DC	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ	7月29日	52
30	－	SS	ストリートファイターZERO3	カプコン	8月5日	48

RANKING STREET

『サクラ大戦』が好調を維持、トップを譲らず

移植希望 RANKING ランキング

前号で予想外にも首位の座に就いた『サクラ大戦』が、今号も勢いをキープして1位になった。セガ・ニュー・チャレンジ・カンファレンス'99での続編発表もなく、ユーザーの『サクラ大戦』シリーズ要望の声は、ますます大きくなるという結果に。また、鈴木裕氏がプロデュースするレーシングシミュレータ『F355チャレンジ』は、初登場で8位にランクイン。ドリームキャストに移植されるとしたら、アーケードの3画面筐体がどのような表現になるのか楽しみなところだ。

ドリームキャストでの発売が決定した『スーパーロボット大戦』のシリーズ作品の一つ『コンプリートボックス』は、大きく後退して8位という結果に。ユーザーの興味が、発売済みのタイトルから新作タイトルへ移ったということだろうか。

順位	前回	機種	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	SS	サクラ大戦	セガ	アドベンチャー	50
2	7	MD	レンタヒーロー	セガ	アドベンチャー	48
3	2	SS	カルドセプト	大宮ソフト	シミュレーション	38
3	10	AC	ダンス・ダンス・レボリューション	コナミ	ダンスアクション	37
5	3	AC	デッド・オア・アライブ2	テクモ	格闘アクション	34
6	5	AC	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	カプコン	格闘アクション	32
7	8	SF	魔装機神	バンプレスト	シミュレーション	28
8	初	AC	F355 challenge	セガ	レース	26
8	3	PS	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	バンプレスト	シミュレーション	24
10	6	PS	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	ロールプレイング	23
10	14	AC	デイトナUSA2	セガ	レース	21
12	－	SS	シャイニング・フォースⅢ（シナリオ1～3）	セガ	シミュレーションRPG	20
13	12	PC	ああっ女神さまっ	バンプレスト	アドベンチャー	18
14	13	AC	ゾンビリベンジ	セガ	アクション	17
14	－	SS	ダービースタリオン	アスキー	競馬シミュレーション	16

ゲーム成績表　みんなのゲーム批評を大募集！

本誌No.16に掲載予定のゲーム批評を募集！ハガキか封書に、①ゲーム名②評価「甘い」か「辛い」③批評文④住所、氏名、年齢、性別、電話番号⑤大体のプレイ時間を明記のうえ、〒136－8603 東京都江東区新木場1－6－26 TIMドリームキャストFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。掲載者には、編集部特製のソフト引き換え券とテレホンカードを進呈。さらに、ソフト引き換え券を3枚集めて編集部に送ると、好きなソフトがもらえるぞ。ペンネームでもOKだけど、本名も書かないと景品が届かないので気を付けよう。

No.16の批評対象

ドリームキャスト
- 永世名人3～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～
- ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999
- ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 日本武道館～
- 首都高バトル
- ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場
- 生体兵器エクスペンダブル
- 超発明BOYカニパン ～暴走ロボットの謎!?～
- バギーヒート

セガサターン
- プロ指南麻雀「兵」

締め切り7月30日（当日必着）

※このデータは本誌13号のアンケートから無作為に1000通選び集計したものです。表中の機種の表記は、DC＝ドリームキャスト、SS＝サターン、MD＝メガドライブ、PS＝プレイステーション、64＝NINTENDO64、SF＝スーパーファミコン、PC＝パソコン、AC＝業務用となっています。

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

GAME研究所（ゲーム研究所）

長きにわたる『ダビスタ』攻略もとうとう終了…と思いきや、1回休んで早くも復活。今からでも間に合うやさしい攻略だ。

あなたの調教法はホントに正しい？　調教勝負で比較＆検討！

ダービースタリオン

SS	発売中（3月25日） 6800円（税別）
発売元	アスキー
開発元	パリティビット／アスキー
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	460・プレイデータ
対応周辺機器等	アスキーグリップX
現在の開発状況	100%

配合の陰でイマイチ忘れられがちな「調教」。だが、あなたの育成馬は本当に実力を出し切れているのか？　もういちど調教を見つめ直そう。

6人の編集部員（？）が同一馬を調教

『ダビスタ』の調教は、その効果を数値で見ることが一切できない。そのため、特に初心者は自分の調教が正しいのか「手応え」がないハズ。そこで、今回は実験として編集部の『ダビスタ』プレイヤー6人がそれぞれのやりかたで1頭のサンプル馬を調教し、BCで走らせてその調教法の優劣を比較してみる。果たして、もっとも効率のいい調教とは？

なお、実験に使用した馬はスピ・スタ・根・落・早熟の出た牡馬（売却価格1700万）。これを4歳12月まで各プレイヤーが調教し、12月末時点のパスワードで比較した。

児玉馬之助

当コーナーでおなじみ馬田馬之助くんのモデル。初心者丸出しのその調教は？

3歳時はダート／併せと坂路を中心とした、おまかせに近いオーソドックスな調教。デビュー後はダートで調子を整えつつ出走を重ねた。3歳秋から4歳春にかけてやや伸び悩んだが、日本ダービーを含むGI3勝はまずまずの成績だろう。

しかしさすがに馬之助、不調からの脱出に何度も手間取り、ダ／併／馬なりがやたらと多かった。

●●●調教のポイント●●●
- 3歳時はダ／併と坂路の併用
- デビュー後は調子の管理を重視
- ダ／併／馬なりが多い

・4歳12月までの調教内容

ダ／一杯	5	W／一杯	0	芝／一杯	0
ダ／強め	20	W／強め	0	芝／強め	1
ダ／馬なり	19	W／馬なり	0	芝／馬なり	0
プール	3	併せ馬	23	坂路	12

・4歳12月終了時の戦績

全成績	12戦6勝　2着2回3着2回		
重賞	GⅠ3勝　GⅡ1勝　GⅢ0勝		
本賞金	28,550万	総賞金	62,990万
おもな勝ち鞍	ダービー、宝塚記念、ジャパンカップ、皐月賞2着、菊花賞3着		

編集部のお姉さん

当コーナーでおなじみ「お姉さん」のモデル。絵的にはこっちの方が似てる

お姉さんは公私ともに調教が大好き。というわけで、レースの成績は無視し、BCに勝つべくひたすらムチをふるう調教の毎日。手段を選ばぬスパルタ派だ。3歳時にある程度スタミナ調教をしたら、「スピードが上限を超えるとスタミナに変換される」特性に期待し、ひたすらスピード調教。調子が変動しにくいよう、芝よりも坂路が多くなっている。

●●●調教のポイント●●●
- レースに出さずひたすら調教
- ひたすらスピード調教し、あふれさせてスタミナアップを狙う

・4歳12月までの調教内容

ダ／一杯	3	W／一杯	0	芝／一杯	0
ダ／強め	18	W／強め	0	芝／強め	26
ダ／馬なり	2	W／馬なり	0	芝／馬なり	3
プール	0	併せ馬	28	坂路	31

・4歳12月終了時の戦績

全成績	5戦2勝　2着1回3着1回		
重賞	GⅠ0勝　GⅡ1勝　GⅢ0勝		
本賞金	5,750万	総賞金	13,450万
おもな勝ち鞍	弥生賞、ダービー2着		

加藤㊎代理

前回登場時は副編集長だったが、いつのまにか編集長代理にパワーアップ！

早熟ということで、コメントの出切った2月4週から調教を開始。デビュー前は芝（ダ）／単／強めを中心に、ほぼ連日2日追いのスパルタ調教。デビュー後もレースの合間を見ては芝（ダート）の単走で能力アップに励んでいた。最終的にスピード調教32回、スタミナ調教38回（ともに馬なりを除く）と、6人の中ではもっともバランスが良かった。

●●●調教のポイント●●●
- 3歳2月4週から調教を開始
- 芝（ダ）／単／強めが中心
- スピ・スタがほぼ同バランス

・4歳12月までの調教内容

ダ／一杯	7	W／一杯	0	芝／一杯	5
ダ／強め	31	W／強め	0	芝／強め	21
ダ／馬なり	2	W／馬なり	0	芝／馬なり	3
プール	0	併せ馬	15	坂路	6

・4歳12月終了時の戦績

全成績	12戦9勝　2着1回3着2回		
重賞	GⅠ4勝　GⅡ3勝　GⅢ1勝		
本賞金	32,700万	総賞金	68,000万
おもな勝ち鞍	朝日杯、NHKマイルC、安田記念、天皇賞秋、宝塚記念2着		

セクハラだ三四郎

『ダビスタ』攻略担当。理論はあっても実践が伴わない体育会系編集者

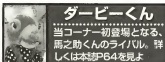
「スピードが上限に達するとスピード調教もスタミナに変換」を念頭に置き、デビュー前にダ／併をまとめてやった後は、芝の強めをメインにひたすらスピード調教。お姉さんと違い、レースにも積極的に出走した。勝負根性アップのため、併せ馬も意識的に増やしている。結果的にGI5勝とゲーム内では最高の成績を残したが、BCでの実力は？

●●●調教のポイント●●●
- スタミナ調教はデビュー前のみ
- デビュー後は芝／単／強めを中心に、ひたすらスピード調教

・4歳12月までの調教内容

ダ／一杯	3	W／一杯	0	芝／一杯	6
ダ／強め	14	W／強め	1	芝／強め	25
ダ／馬なり	4	W／馬なり	0	芝／馬なり	3
プール	0	併せ馬	28	坂路	5

・4歳12月終了時の戦績

全成績	13戦10勝　2着2回3着1回		
重賞	GⅠ5勝　GⅡ3勝　GⅢ1勝		
本賞金	45,050万	総賞金	93,350万
おもな勝ち鞍	NHKマイルC、ダービー、天皇賞秋、ジャパンカップ、有馬記念		

ダービーくん

当コーナー初登場となる、馬之助くんのライバル。詳しくは本誌P64を見よ

正体不明のダービーくんは、馬之助くんに負けず劣らずの素人。後の事は考えず、とにかくレースに出したい年頃だ。ということで、調教はほとんどスタミナ調教オンリー。スピードはレースでつけていく作戦だ。ただし調子落ちを反転させるのは苦手なので、実験中3度にわたり放牧。スタミナ調教41回（馬なり除く）は最多だが、減った分が心配。

●●●調教のポイント●●●
- ほぼすべてスタミナ調教
- スピードはレースでつける
- 疲れたらためらわず放牧

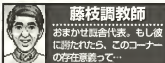
・4歳12月までの調教内容

ダ／一杯	10	W／一杯	2	芝／一杯	0
ダ／強め	16	W／強め	13	芝／強め	0
ダ／馬なり	7	W／馬なり	0	芝／馬なり	1
プール	0	併せ馬	11	坂路	4

・4歳12月終了時の戦績

全成績	16戦8勝　2着4回3着2回		
重賞	GⅠ3勝　GⅡ2勝　GⅢ2勝		
本賞金	33,800万	総賞金	74,660万
おもな勝ち鞍	宝塚記念、天皇賞秋、有馬記念、皐月賞2着、ダービー2着		

藤枝調教師

おまかせ厩舎代表。もし彼に勝たれたら、このコーナーの存在意義って…

藤枝厩舎というと坂路調教というイメージがあるが、SS版は馬によってかなり調教法が変わってくる印象だ。この馬の場合もスピード調教よりスタミナ調教の方が多めで、デビュー前は坂路中心、デビュー後はダート・ウッドが中心だ。一杯調教が多く、併せ馬が少ない傾向も。また藤枝マジックのおかげで、調子どん底の期間が短いのは強み。

●●●調教のポイント●●●
- スピ：スタがほぼ4：6くらい
- ウッド調教、一杯調教が多い
- 併せ馬は少なめ

・4歳12月までの調教内容

ダ／一杯	9	W／一杯	4	芝／一杯	0
ダ／強め	7	W／強め	14	芝／強め	4
ダ／馬なり	1	W／馬なり	3	芝／馬なり	0
プール	3	併せ馬	12	坂路	16

・4歳12月終了時の戦績

全成績	11戦8勝　2着2回3着1回		
重賞	GⅠ2勝　GⅡ3勝　GⅢ2勝		
本賞金	31,700万	総賞金	65,600万
おもな勝ち鞍	宝塚記念、ジャパンカップ　朝日杯2着、菊花賞2着		

4歳12月のパスワードで能力を比較

6人の調教師が出そろったところで、BCで能力を比較してみた。全50走の実験の結果、平均順位トップは加藤㊤調教馬。もっとも戦績の良いセクハラだ調教馬が最下位という意外な結果に終わった。

予想の印とレース結果が比例してない理由だが、SS版のレースがスタミナ重視に変更されたのに対し、予想がスピード重視のままであるためのギャップと考えられる。府中の長い直線と坂もあり、スタミナ量がまず順位に直結したようだ。2位のお姉さん調教馬は一部のスピード調教がスタミナに変換されたと推定され、3位ダービーくんは印はないがスタミナ調教中心。藤枝は根性不足か。

・各育成馬のBCでの印と50走の平均順位(芝2400m)

調教師	予想の印					平均順位
	小川（スピ）	吉田（スタ）	佐藤（根性）	松本（気性）	本誌（人気）	
馬之助			○			3.54
お姉さん	○	◎	▲	◎		3.10
加藤㊤	◎	○		○	▲	2.82
セクハラだ	△	△	◎	▲	◎	4.18
ダービー					△	3.32
藤枝	▲	▲		△	○	4.04

→加藤㊤師の調教がベスト！

加藤㊤師の調教法はなぜいいのか？

では、もっとも結果の良かった加藤㊤師の調教内容を検討してみよう。まず入厩時期が2月4週になっている。早熟馬の場合、入厩OKまで待つより早めにスパルタ調教した方が効果が高そうだ。また目につくのがダート調教の多さ。ダート／強めの2日追いの積み重ねが、豊富なスタミナを培ったといえる（なお、一杯1本より強め2本の方が能力アップは大きい）。芝／強めのスピード調教も多く、スピード：スタミナ調教比は9：11とバランスがいい。

ただし勝負根性は不足ぎみ。それでも勝てるのだから、SS版はスタミナ強化が最優先課題と考えられる。まずは十分なスタミナをつけ、その上でスピードを強化させるのがSS版の調教のポイントではないか。

・加藤㊤師の3歳4月～4歳12月の全調教内容（灰色はレース）

	水曜	木曜		水曜	木曜		水曜	木曜		水曜	木曜		水曜	木曜
2/4	芝/単/強め	芝/単/強め	7/2	芝/単/強め	坂路	11/4	ダ/単/強め		4/2			8/4	ダ/単/強め	
3/1	芝/単/強め	芝/単/強め	3	芝/単/強め	坂路	12/1	ダ/単/強め		3			9/1	芝/単/強め	
2	芝/併/一杯		4	ダ/併/一杯		2	ダ/単/強め		4	ダ/単/強め		2	ダ/単/強め	
3	芝/単/強め	芝/単/強め	8/1	芝/単/強め		3			5/1			3		
4	芝/単/強め	芝/単/強め	2	芝/単/強め		4			2			4		
4/1	芝/併/一杯		3	芝/単/強め		1/1	ダ/併/一杯		3	ダ/単/強め		10/1	ダ/単/強め	
2	ダ/単/強め	ダ/単/強め	4	芝/単/強め		2			4	ダ/単/強め		2		
3	ダ/単/強め	ダ/単/強め	9/1	ダ/単/強め		3	ダ/単/強め		6/1			3		
4	ダ/併/一杯		2	ダ/単/強め		4			2			4	ダ/単/一杯	
5/1	ダ/単/強め	ダ/単/強め	3			2/1	ダ/単/強め		3			11/1		
2	ダ/単/強め	ダ/単/強め	4			2	芝/単/強め		4	ダ/単/強め		2	ダ/併/馬なり	
3	ダ/併/一杯		10/1	ダ/単/強め		3	ダ/単/強め		7/1			3	芝/併/馬なり	
4	芝/単/一杯	坂路	2	ダ/単/強め		4	芝/単/強め		2	ダ/単/強め		4	ダ/併/馬なり	
6/1	芝/単/一杯	坂路	3			3/1	芝/単/強め		3			12/1	芝/併/馬なり	
2	芝/併/一杯		4	ダ/併/馬なり	芝/併/馬なり	2	芝/単/強め		4	ダ/単/強め		2		
3	芝/単/強め	坂路	11/1			3	ダ/単/強め		8/1			3		
4	ダ/単/強め	坂路	2	ダ/併/強め		4	ダ/単/馬なり		2			4		
7/1	ダ/併/一杯		3	ダ/単/強め		4/1			3	ダ/単/強め				

第4回読者ブリーダーズカップのお知らせ

お待たせしました！　約2ヵ月の沈黙を破り、読者ブリーダーズカップの再開です!!　今回のメインレースはSS版で初登場の大井競馬場、パワー勝負のダート2000m「新木場帝王賞」。メイセイオペラも真っ青の砂の王者誕生となるか？　優勝者にはお好みソフト（サターン・ドリームキャスト）をプレゼント！

さらにオマケレースとして、初期牝馬（ゲームスタート時にいる牝馬）の産駒限定レースも開催。「大会には出たいけど、レベルが高すぎて…」というあなた、ゲーム序盤のまぐれ当たりの大物で挑戦してみよう！　初心者・ほのぼのプレイヤー大歓迎だ。優勝商品はプレミア確実、本誌特製表紙テレカセットだ。

詳しい応募方法は、このページ欄外下を参照。ハガキ1枚につき2頭（1レース1頭）まとめて記入してもOKだ。応募お待ちしてます！

メインレース　新木場帝王賞
大井競馬場／ダート2000m

SS版生産馬であれば、性別・馬齢・配合法は問いません。あなたの最強馬で応募してください。初期牝馬特別の馬での挑戦も可です。

オマケレース　初期牝馬限定特別
札幌競馬場／芝1800m

ゲームスタート時に登場する初期牝馬（欄外右参照）の産駒限定（もちろん代重ね不可）。種牡馬の制限はなし。こちらもSS版限定。

馬之助とお姉さんのハミ出し情報

馬之助（以下馬）　大変だ！　調教の大好きなお姉さん!!

お姉さん（以下お）　何が好きなお姉さんだって!?　おイタが過ぎると、退職するまで空の机に座ってもらうわよ。

馬　新手のリストラ攻撃だね。それより、「見事な配合」の効果が「ニトロ効果（血統表内にスピードの血を集結させると能力の上限が上がる）の限界値アップ」っていう噂だよ！

お　そうなのよ。でも、そうなるとニトロも「見事」も天井を2重に外すだけだから…。

馬　能力の底上げが必要だね。

お　というわけで次回は、「見事」と他配合の複合に挑戦よ！

※初期牝馬はウインターミュート、エドムラサキ、オオシマナギサ、ガスパッチョ、キルトクール、グリーンアスパラ、クリンザクラ、コランダム、サザンサンキュー、サンキュロット、シャンポンマーチ、シュガーヘイブ、シルクランジェリー、スクールサンデー、ソフトエクレア、チーチャマーク、チムチムチェリー、テーブルワイン、ノーマジーン、バルサミコ、ペットボトル、ポリエステルドール、ミズノアーチ、ミスペダントリー、ミナモトシズカ、ミナレット、メリケンオタマ、ラピスラズリ、リセットボタン、レシルフィード、レッツツイスト、ローラーカナリアの32頭。買ってでも作るか？

※読者ブリーダーズカップ応募要項…ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・参加するレース名・希望するソフト名（新木場帝王賞のみ）・出走馬のパスワード（識別コードも忘れずに）と配合（もとになった牝馬と代々の種牡馬）を記入し、〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26　TIM　ドリームキャストFAN編集部　ダビスタBC係まで。締め切りは8月13日必着。参加は1レースにつき1人1頭です。なお優勝商品のお好みソフトは、サターンの場合入手不能な場合があります。その場合はおもちゃ券5000円に代えさせて頂きますので、ご了承ください。

Hyper UL-TECH ハイパーウルテク

●ドリームキャスト版の『ザ・キング・オブ・ファイターズ』でも、アーケード版と同様に裏キャラを使えることが判明！　使用方法と併せて、裏キャラの技表も公開するぞ。

ドリームキャスト ▶ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 **5**

裏キャラ13人衆登場 大阪府／草薙採集

キャラ選択画面で、スタートを押しながら特定のキャラを選ぶと、裏キャラを使えるぞ。特定のキャラは以下のとおり。テリー、アンディ、ジョー、舞、ビリー、リョウ、ロバート、ユリ、京、社、シェルミー、クリス、ルガール。裏キャラは通常のキャラとは必殺技などが異なり、例えばテリーの場合は、『リアルバウト餓狼伝説2』に近い性能に変化している。また、裏キャラを選ぶと、通常のキャラを同じチームに加えられなくなってしまうぞ。なお、裏キャラの特殊技と必殺技は以下の表のとおりで、Pはパンチ、Kはキック、＋は同時押し、☆は超必殺技を示す。

テリー・ボガード（裏）

技名	コマンド
バックナックル	→＋弱P
ライジングアッパー	↘＋強P
パワーウェイブ	↓↘→＋P
バーンナックル	↓↙←＋P
ライジングタックル	↓（タメ）↑＋P
クラックシュート	↓↙←＋K
ファイヤーキック	←↙↓↘→＋K
☆パワーゲイザー	↓↙←↙→＋P

アンディ・ボガード（裏）

技名	コマンド
上げ面	↘＋弱P
上顎	→＋弱K
残影拳	↙→＋P
我弾幸	（残影拳ヒット中に）↓↘→＋P
飛翔拳	↓↙←＋P
昇龍弾	→↓↘＋P
空破弾	←↙↓↘→＋K
☆男打弾	↓↘→↓↘→＋P（連打）
☆超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋K

ジョー・ヒガシ（裏）

技名	コマンド
ローキック	→＋弱K
スライディング	↘＋弱K
爆烈拳	P連打
爆烈フィニッシュ	（爆烈拳中に）↓↘→＋P
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋P
タイガーキック	→↓↘＋K
スラッシュキック	←↙↓↘→＋K
☆スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋P

不知火 舞（裏）

技名	コマンド
大輪風車落とし	（空中で）↓＋弱P
黒燕の舞	→＋弱K
紅鶴の舞	↘＋弱K
花蝶扇	↓↘→＋P
龍炎舞	↓↙←＋P
ムササビの舞	↓（タメ）↑＋P（押しっぱなし）
	（空中で）↓↙←＋P
小夜千鳥	↓↙←＋K
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋K
☆花嵐	↓↘→↓↘→＋P
☆超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K

ビリー・カーン（裏）

技名	コマンド
大回転蹴り	→＋弱P
棒高跳び蹴り	→＋弱K
旋風棍	弱P連打
集点連破棍	強P連打
雀落とし	↓↙←＋P
三節棍中段打ち	←↙↓↘→＋P
火炎三節棍中段打ち	（三節棍中段打ちヒット中に）↓↘→＋P
強襲飛翔棍	→↓↘＋K
☆サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→＋P
☆超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋P

リョウ・サカザキ（裏）

技名	コマンド
氷柱割り	→＋弱P
虎煌拳	↓↘→＋P（空中可）
虎咆	→↓↘＋P
暫烈拳	→←→＋P
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋K
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋P

ロバート・ガルシア（裏）

技名	コマンド
旬龍降脚蹴り	→＋弱P
龍翻蹴	→＋弱K
龍撃拳	↓↘→＋P
龍牙	→↓↘＋P
幻影脚	→←→＋K
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋K
飛燕龍神脚	（空中で）↓↙←＋K
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋P

ユリ・サカザキ（裏）

技名	コマンド
燕翼	→＋弱K
虎煌拳	↓↘→＋P
砕破	↓↙←＋P
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈びんた	→↘↓↙←＋K
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
☆滅鬼斬空牙（芯！ちょうアッパー）	↓↘→↓↘→＋P
☆飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋K

草薙 京（裏）<『'95』草薙 京>

技名	コマンド
外式・奈落落とし	（空中で）↓＋強P
外式・轟斧 陽	→＋弱K
八拾八式	↘＋強K
百八式・闇払い	↓↘→＋P
百式・鬼焼き	→↓↘＋P
七拾五式 改	↓↘→＋K、K
百壱式・朧車	←↓↙＋K
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋K
☆裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋P

七枷 社（裏）<乾いた大地の社>

技名	コマンド
さく	→＋弱P
ぶ	→＋弱K
くじくだいち	↓↙←＋P
にらぐだいち	（相手に接近して）←↙↓↘→＋P
むせぶだいち	（相手に接近して）→↘↓↙←→＋P
おどるだいち	←↙↓↘→＋K
☆ほえるだいち	↓↘→↓↘→＋P
☆あんこく じごくごくらくおとし	（相手に接近して）→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
☆あらぶるだいち	（相手に接近して）↓↘→↓↘→＋K

シェルミー（裏）<荒れ狂う稲光のシェルミー>

技名	コマンド
こうらい	→＋弱K
やたなぎのむち	↓↙←＋P
むげつのらいうん	←↙↓↘→＋P or K
しゃじつのおどり	↓↙←＋K
らいじんのつえ	（空中で）↓↘→＋K
☆あんこくらいこうけん	↓↘→↓↘→＋P
☆しゅくめい・げんえい・しんし	↓↘→↓↘→＋K

クリス（裏）<炎のさだめのクリス>

技名	コマンド
むようのおの	→＋弱P
じゅけいのおに	→＋弱K
せつだんのこと	↘＋弱K
たいようをいるほのお	↓↘→＋P
かがみをほふるほのお	↓↙←＋P
つきをつむほのお	→↓↘＋P
ししをかむほのお	（相手に接近して）←↙↓↘→＋K
☆だいちをはらうごうか	↓↘→↓↘→＋[illegible]
☆あんこくおろちなぎ	↓↙←↙↓↘→＋P

ルガール・バーンシュタイン（裏）<オメガ・ルガール>

技名	コマンド
ダブルトマホーク	→＋弱K
グラビティスマッシュ	↓↘→＋P（空中可）
バニシングラッシュ	→↘↓↙←＋P
ダークバリヤー	↓↘→＋K
ダークジェノサイド	→↓↘＋K
☆ルガールエクスキュージョン	↓↘→↓↘→＋P
☆ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋P
☆デストラクション オメガ	↓↘→↓↘→＋K

セガサターン、ドリームキャストのソフトでウルテクを発見したら、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ソフト名、ウルテクのくわしい内容を明記して、ハガキかFAXで右のあて先まで送ってほしい。採用者には、ウルテクを1～5点にランク分けして、1点につき2000円の賞金をプレゼント。同じウルテクが届いた場合は、消印や送信時刻を見て、最も早く送ってくれた人を採用するぞ。

あて先

〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26
TIM ドリームキャストFAN編集部 ウルテク係
FAX 03（5569）6236

ドリームキャストFAN No. 14
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪
⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲
キリトリ線

郵便はがき
50円
切手を
はってね!
1368603
東京都江東区新木場1-6-26
TIM
ドリームキャストFAN
読者プレゼント
No.14応募係
住所
ふりがな
氏名
電話
番号
( )
ゲームのNo.
①ゲーム成績表
P71の表4の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。
今号のプレゼントで
欲しいもの
( )番
キリトリ線

CONTINUE TO REPORT!!

シングルにタッグ、選手権試合にリーグ戦 新日マットのすべてを網羅した各種モードを解説

オープニングムービー公開!!

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4

今回は新日の魅力を十二分に表現したゲームモードと、演出関係を中心に解説する。また通信対戦について、発表アリ。DC FANがサーバー内に団体を旗揚げするぞ！

DC	8月5日発売予定 / 6800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	最大4人同時
発売元	トミー	データセーブ	91・プレイデータ、環境設定
開発元	ユークス	対応周辺機器等	ぶるぶるぱっく
ジャンル	スポーツ（プロレス）	現在の開発状況	90%（7月2日現在）

選手の入場からパフォーマンスまで 派手な演出も忠実に再現

ついに全登場選手が発表された『闘魂烈伝4』。新参戦選手に注目が集まるが、その他の部分でも最新作にふさわしいパワーアップが施されている。その一つが演出である。試合開始前から選手入場、特徴ある技のモーションはもちろん、各選手のパフォーマンスなど細かい部分も再現。自宅にいながら会場の雰囲気を満喫できるぞ。

⇧ケロちゃんの注意事項説明。ゲーム立ち上げの最初に1回だけ聴ける

⇧選手入場前。いくつものスポットライトによる光の演出が美しい

⇦凶器もたくさんある

⇦コスチュームも細部まで再現

⇦⇧試合内容はもちろん、パフォーマンスでも楽しませてくれる。それが新日本のレスラーたちだ

新日イズムを実感しよう!!

ストロングスタイルを体験できる
充実の8大モードを検証

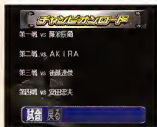
このゲームには、全部で8つのゲームモードが用意されている。各モードで遊び方が異なるのはもちろん、さまざまなアイデアと工夫が投入されている。それによって、新日スタイルのレスリングを余すところなく満喫することができるのだ。ここでは通信対戦とオプションを除く、6つのゲームモードを詳しく解説していく。

1試合のみの自由な闘い
エキジビションマッチ

全登場選手から自由に使用選手と対戦相手を選択、1試合のみをおこなうモードである。内容は普通の試合と変わりはない。試合形式にシングル、タッグはもちろん、参加選手4人によるバトルロイヤル、5対5のイリミネーションマッチなども用意されている。練習用として気楽に、また手軽に楽しめるモードと言えるだろう。

↑あらゆる試合形式が用意されているモード。練習用にも最適

新日本のトップに登りつめろ！
IWGP選手権試合

新日本のトップの証、IWGPベルトに挑むモード。ヘビー、ジュニアヘビーともにシングル、タッグのベルトが存在する。だが、いきなりチャンピオンに挑戦できるというわけではない。全10戦が用意されており、第1戦から始まる試合に勝ち抜くことで、初めてチャンピオンに挑戦できるのだ（最終第10戦が選手権試合）。

↑↓過酷なロードを勝ちぬく。下は現IWGP王者たちだ

IWGP 4大選手権

人気の4大シリーズを再現
シリーズマッチ

新日本プロレスを語るうえで忘れることのできない、代表的な4つのシリーズを再現したモード。試合形式はリーグ戦やトーナメント方式、1～2ブロック制など、過去実際に採用された形式はすべて用意されて選択可能である。また参加選手数も選択可能である。

↑新日の誇る人気シリーズに参加。優勝を目指せ

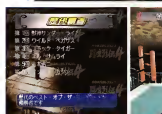
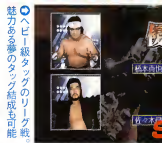
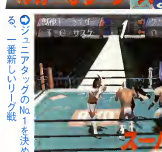
G1クライマックス

↑夏の風物詩であるヘビー級のイベント。今年は2ブロック制

SGタッグリーグ戦

↑ヘビー級タッグのリーグ戦。魅力ある夢のタッグ結成も可能

ベスト・オブ・ザ・スーパーJr.

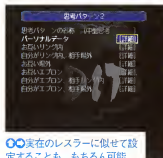
↑ジュニアが主役の祭典。金本VS大谷の決勝戦が実現？

スーパーJr.タッグリーグ戦

↑ジュニアタッグのNo.1を決める、一番新しいリーグ戦

自由な組み合わせで好みのレスラーを エディット

容姿から使用させる技、思考パターンなどを自由に設定し、自分だけのオリジナルレスラーを作成できるのが、このエディットだ。容姿のパターンは当然として、特に思考ロジックは非常に細かい部分まで設定できる。また、既存のレスラーをアレンジしていくことも可能となっている。エディットレスラーは他のモードで試合をさせるだけではなく、通信対戦に参加させるために必要となる。

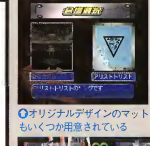
まずは名前。もちろん漢字も使用可能

初期状態。ここから好みに合わせて設定

エディットレスラーのベースを、既存のレスラーから選択する

実在のレスラーに似せて設定することも、もちろん可能

会場の他にリングマットも選択可能

前号で紹介したとおり、使用する代表的な会場を試合前に選択することができる。また、会場以外にもマットのデザインを選択できることが判明した。デザインは現在使用されているBVDロゴが描かれているものから、新日のライオンマーク、アリストトリストのロゴなど。気分に合わせて会場とマットを選択してはいかが？

部位によって多くのサンプルあり

オリジナルデザインのマットもいくつか用意されている

いつもとは違う雰囲気で試合ができる…かな？

登場選手＋αのプロフィールとメッセージ 選手名鑑

ゲームに登場する選手たちのプロフィールが見られるモードが選手名鑑だ。また、ここでは選手たちのユーザーに対するコメントをムービーと音声で鑑賞することができるぞ。各選手のコメントもキャラになりきっている選手、真面目に答える選手と、短い時間ながら、選手たちの一面を見ることができておもしろい。なかなか聴くことができない、選手たちの肉声が聴けるチャンスだ。

カメラに慣れているムービースターだ

スーパーJガールズも登場しています

外国人選手のコメントもアリ。ちゃんと字幕でフォローしてます。全選手の肉声が入っている、かなり貴重なモードです

過酷な闘いが続く勝ち抜き戦 チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツ

操作する選手を選択後、次々に現れる選手たちを倒していく、いわゆる勝ち抜き戦をおこなうモードだ。対戦する相手は10人、20人、そして登場選手全員と、3種類から選択する。少しも気が抜けないシビアなモードだ。

どこまで勝ち抜くことができるだろうか？

DC FANの団体も旗揚げ 団体に入門して闘い、その実力を試してみよう!!

もう1つ、大事なモードとして通信対戦がある。その流れを簡単に説明すると、『闘魂烈伝4』のサーバー内に設立された団体から好みの団体を選択してエディットレスラーを入団させる。その団体内で試合を重ねて実力を上げていくのだ。試合ではレスラーを自分で操作するのではなく、セコンドとして試合中にレスラーに細かい指示を出し、試合を盛り上げながら勝利を目指していく。実力が上がれば他団体との対抗戦も可能だ。また自分の新団体設立の権利が与えられることもあるぞ。

ここでニュース。『闘魂烈伝4』のサーバー内に、DC専門誌など雑誌社による団体が旗揚げすることになった。もちろんDC FANとしても団体を旗揚げする予定である。この機会に本誌の団体に入門して、自慢のレスラーの実力をアピールしてはいかが？　プロレス好きの編集部員が制作したエディットレスラーが、読者のみんなの入団を待っているぞ。団体内ではリーグ戦などのイベントや他団体との対抗戦、イベント優勝者への賞品なども企画中。詳細は次号以降にて発表予定。お楽しみに。

CONTINUE TO REPORT!!

システム各部＋エージェント能力の詳細再検証 そして最新ミッションのプレイリポートも報告！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★エスピオネージェンツ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ESPION-AGE-NTS

INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE

2ヵ月前の発表以来、開発は順調に進行中の『エスピオネージェンツ（以下エスピオ）』。今回は編集部に到着したROMをもとに、今までわからなかった細部や実際のプレイ感覚を検証していくぞ。

DC	9月末発売予定 / 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	NECホームエレクトロニクス	データセーブ	7・プレイデータ
開発元	NECホームエレクトロニクス	対応周辺機器等	なし
ジャンル	シミュレーション	現在の開発状況	80%（7月1日現在）

まずはゲーム概要を総チェック！ 任務選択からクリア後の報酬まで

本作の目的は最大4人のエージェント（産業スパイ組織のメンバー）に指示を与え、各任務のクリア条件を満たすこと。任務中は4分割された画面でリアルタイムに状況が映し出されるぞ。

3つのパートで見るゲームの流れ

本編は、ミッションの選択→ミッション遂行→クリア後のボーナスの3パートに分けられる。基本的にはこの3パートを繰り返すことでシナリオが進行していく。

また、ミッションを行う順序、クリア方法などの選択次第で、シナリオが分岐することもある。その場合、選べるミッションが変化していく。

ミッション選択	ミッション遂行	クリア後のボーナス
●選択できるミッションから任務を選択 ●参加エージェントを最大4人まで選ぶ	●目標に向けて各エージェントに命令 ●各種トラブルを切り抜け任務を成功させる	●報奨金、ボーナスAPが加算される ●APをエージェントに振り分ける

ミッションの選択

幾つか提示された任務から1つを選ぶミッション選択。エージェントは4人まで選択できるが、ミッションによっては強制的に出動メンバーが決まる。

最初のミッションは自動的に選択

各任務を遂行

エージェントに同時に指示を出して、任務をクリアするミッション遂行パート。指示された目標物を強奪するのが主な目的だが、目標物が複数に及ぶことも。また、ミッション中のイベントで任務内容が変化したり任務が追加されたりすることもあるぞ。

ちなみに、ミッション中にエージェントのHPが0になるとゲームオーバー。他にも、時間切れや特定の条件下でのミスでゲームオーバーになることもある。

リアルタイムに進行する各ミッション

指示自体は、表示されたアイコンで簡単

クリア後のボーナス

クリア後は報奨としてAPというボーナスポイントを貰える。このAPを消費することで、各エージェントにスキルを取得させる、あるいは強化することが可能。貰えるAP量は、任務難易度や任務中に発生したイベントで変化する。

クリア時にボーナスAPをゲット！

各スキルにAPを振り分ける

エージェントの個性、各データ これらの管理も攻略の要となる

プレイヤーの手足となって働くエージェントたち。彼らはそれぞれ長所短所をもっている。それぞれの能力、個性に添った命令を出すことが任務成功への最大のポイント。また、特定のエージェントを派遣することが条件で発生するイベントも存在するぞ。

"巨人"ガルシン・ウラジミール

爆発物のプロフェッショナルであるウラジミール。その能力は主に、爆弾系トラップの解除に活かされることになる。さらに、その体躯が示す通り、高い戦闘力も彼のウリ。敵との戦闘では、最も頼りになる1人だろう。

↑戦闘でも頼りになる男。パンチパンチ

"オールラウンド"ジェフリー・K・サンダース

"オールラウンド"の異名通り、鍵開け、パソコン知識、危機感知など、あらゆるスキルに精通するエージェント。特に戦闘能力に優れ、銃を使うスキル「Shooting」を持つ。あらゆる局面に対応できるチームの要的存在だ。

↑銃による攻撃はかなりの威力を持つ

"薬物マニア"シャルル・ファルー

薬物を使った各種アクションが得意のファルー。毒性薬品による攻撃や、味方のHP回復「レストレーション」を行うことができる。反面、スパイ的な技能には乏しく、ハッキングや危機感知などの一般スキルは不得手である。

↑味方HPを回復させられるのは彼のみ

"弾丸娘"セーラ"ロケット"ルーリア

スキルにはかなり乏しいルーリア。専門的な知識は持っておらず、戦闘能力も皆無。反面、移動速度は最速で、敵を自分に引き付ける「ルアリング」というスキルを持つ。かなり使い方の限定される(難しい)エージェントだ。

↑移動速度の速さは折り紙付きだが…

"天才少年"ガブリエル・アーネスト・アークエンジェル

電算技能分野の天才少年アークエンジェル。彼の能力はパソコン関係に秀でており、ハッキングや機械操作では最も優れたエージェント。ただし、身体能力ではただの子供なので、戦闘能力は皆無。移動速度も最低クラスである。

↑パソコンのハッキングは彼の独壇場だ

"軽業師"鈴 鈴華(リン リーファ)

手先が器用で、どんな複雑な鍵も容易にこじあけるリン。身軽さも彼女のウリで、通気口など彼女しか潜入できないような場所も存在する。また、戦闘能力も高く、ナイフを使った戦い「ナイフコンバット」を得意とする。

↑鍵の解除は彼女の十八番。どんな鍵も楽勝

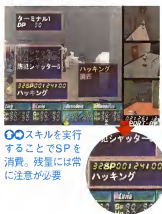
"ヒエロヒュプノティスト"クレオパトラ

催眠術を得意とするクレオパトラ。彼女の催眠術は、出遭った敵を意のままに操ることが可能で、ある意味、最強のエージェントである。ただし、鍵開けやハッキングなどの一般スキルには乏しく、移動速度もやや低い。

↑催眠中の敵を他の敵と戦わせることも

HP、SP、アルゴリズム。各キャラ共通のデータ類

各エージェントは上記の固有スキル、一般スキル以外にも、HP、SPという数値を持つ。HPはそのままエージェントの体力で、戦闘やトラップで消費され、誰か1人でもこのポイントを全て失うとゲームオーバー。SPはスキルを実行することで消費するポイント。どちらのポイントも、消費後は時間がたてば徐々に回復していく。

↑戦闘中などは、常にHPに注意しておかないと…

↑↑スキルを実行することでSPを消費。残量には常に注意が必要

エージェントたちの人間的な魅力

エージェントたちは「能力を持った優秀な手駒」というだけではなく、それぞれがバックストーリーを持った人間たちである。その彼らが見せるストーリーも本作の魅力の一つ。『エスピオ』は単純にミッションを解くだけのシミュレーションゲームではないのだ。

↑各キャラが抱えるバックストーリーの深みも気になるところ

↑ルーリアとレミーの会話。こうしたかけあいも見せ場の一つ

MISSION2を体験プレイ 同時指示のパニックが生む楽しさとは？

4画面同時指示やエージェントの管理など、とにかくやることの多い本作。ここでは実際にMISSIONをプレイした感覚をレポートする。挑むのはMISSION2。目的は絵画「ファンタズム」の奪取。意外と簡単そうだが…？

潜入前には下調べ可能。チェックチェック

今回の選択メンバー

今回選んだエージェントは左の4人。バランスのとれた選抜のハズ

"MISSION2 ミッシェル・ファウラー記念美術館"

クレオパトラ、潜入に成功しました。指示があるまで待機します。

ミッション1同様、記念美術館が舞台。比較的簡単なミッションなのだが…

迷子必須（？）の各施設。目標探しで右往左往

ミッション開始直後、全メンバーは西塔1Fからのスタート。マップを確認して、エージェントと目標の位置を確認することから始める。マップ表示はいつでも可能だが、迅速な指示を出すためには、位置はしっかり把握しておきたい。

ミッション開始後、まずは「ファンタズム」があるという北塔2Fに、メンバーを直行させるよう指示。それぞれ移動し始める。

管理塔 西塔 西館 東館 北塔 南塔

6つのエリアに分かれた構造になっている

各エリア内にも無数の部屋が存在。さすがに細かい位置関係まで覚えるのは至難の業なので、大まかなエリア位置だけを確認してプレイ開始！

各地へと走るメンバーたち！

CHECK1 選択メンバーによる攻略方法の変化

7人のエージェントから最大4人を選択するのは前述の通り。その選択メンバーによって、攻略方法はまるで変わってくる。例えば、強力な敵が立ちふさがっている場合、サンダースで戦って倒すか、ルーリアでおびき寄せるかなど、排除方法は複数用意されている。このため、特定のエージェントがいなければ絶対に攻略不可能ということがなく、1つの仕掛けには、必ず何通りかの突破方法が存在しているのだ（難易度の差はあるが）。同じミッションでも、エージェントを替えることで、何度も別の攻略パターンを楽しむことができるというわけだ。

メンバー選抜は好みで決めてみるのも面白い

同じシチュエーションでも…

警備員に出遭った場合、サンダースなら蹴散らすのだが…

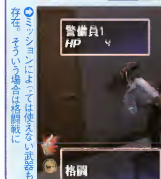
ルーリアの場合は、逃げるしかできない。おびき寄せるか…？

CHECK2 オートバトルの戦闘シーン

戦闘は基本的にオート。敵との遭遇後、戦闘か逃げるかの指示を与えれば、後はそれに準じて行動する。もちろん戦闘中に指示を変えることもできるぞ。サブスクリーンで行動中のエージェントが敵に遭遇した場合は、設定アルゴリズムに合わせて自動的に対処する。

戦闘は命令コマンドを入力するだけ

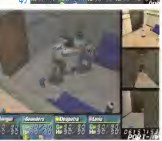
アルゴリズム設定で判断を任せられる

ミッションによっては使えない武器も存在。そういう場合は格闘戦に

罠アリ、警備員アリ、障害物アリ。任務成功の道遠し

北塔に走るエージェントたちだが、1人も目的地に到達できない。敵に出遭って逃げ出したり、鍵の掛かった扉の前で難儀している模様。画面を目まぐるしく切り替え、慌てて指示を出すハメに。それぞれに出すべき命令は簡単なのだが、それが4ヵ所にも及ぶとさすがにパニックに…。

大変ではあるが、それを順次解きほぐしていく作業も面白さの一つ。試行錯誤、右往左往しながら障害を突破していく。

サブスクリーンに扉の前で難儀する姿が…

メインスクリーンに切り替え、鍵開けを指示

逃げ惑うアークエンジェル。彼は戦闘力がないため、敵を倒せない

アークエンジェルを逃がしつつ、戦闘力のあるサンダースを派遣する

突発するイベントで任務は二転三転…

邪魔な障害を突破し、なんとか展示室に到着。だが、目的の絵画は発見できない。ここで依頼主との通信イベントが発生。さらに絵画「生の兆し」の奪取を依頼される。

と、ここまでが実際プレイした本編。同時指示は確かに大変だが、効率よく指示を出せたときはかなり快感。パズルをうまく組み上げた瞬間のような面白さがあったぞ。

目的の場所には「ファンタズム」ではなく…

追加依頼を受ければ報酬が倍。オイシイ話?

「ファンタズム」は従業員にゴミと間違えられて捨てられそうになっている!

CHECK3 罠のDPとエージェントのSP

鍵の掛かった扉やデータが隠されたパソコンにはDPという防御値が設定されている。エージェントは鍵開けやハッキングなど、それぞれ対応したスキルを実行することで、このDP値を減らすことができる。エージェントはスキル実行時にSPを消費。このときのSP消費量はDP量に比例し、また、エージェントのスキルレベルが高ければSP消費量を抑えることもできる。SP値がなくなれば、当然DPを下げることも不可能。DP値の高い仕掛けをクリアするには、その分野に精通したエージェントを派遣するか、違うルートを選択するなどの工夫が必要になる。

下のSPを消費するとDPは減少

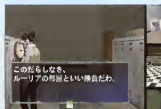
罠や扉に設定されたDP値が高いと解除に時間がかかってしまう。その分野に精通したエージェントを派遣するか、SPを大量消費する覚悟で素人を向かわせるしかない

無理に罠や鍵をこじあけなくても、別のルートが用意されている場合もある。これは通気ダクトを伝って移動するリン。身軽な彼女だからこそ取り得る手段だ

CHECK4 隠しイベントを探し出そう!

ミッション中に発生する各種イベント。自動的に発生するものもあれば、条件の難しいものも存在する。例えば、女性エージェントを男性更衣室に向かわせる、特定のエージェント同士をある箇所で出会わせるなど。こういった隠しイベントは本編の進行に関係ないものが多いが、各エージェント同士のやりとりを楽しむことができるぞ。

自動販売機で何やら選択肢が発生

任務とは関係ない資料を発見した

男子更衣室にて。ルーリアの部屋はよっぽど汚い状態らしい…。ちなみにリンの場合だと、やはりルーリアの部屋を引き合いに出してくる。こういったやり取りも魅力の一つ

本編に直接関係しないものも多いが、隠されたイベントを探すのも楽しみの一つだろう。出動エージェントをいろいろと組み替えて、さまざまな場所を調べるのも楽しい

SUPER PRODUCERS

目指せショウビズ界

スーパープロデューサー　目指せショウビズ界

ハドソンが贈る、ネットワーク対応のシンガー育成シミュレーション『スーパープロデューサー』。続報となる今号では、ゲームを進行させていく5つのメインコマンドを紹介するぞ!

DC	10月発売予定 価格未定	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	ハドソン	データセーブ	ブロック数未定　プレイデータ
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	VGAボックス
ジャンル	育成シミュレーション	現在の開発状況	50%（7月2日現在）

5つのメインコマンドを解説 効率よくシンガーを育てよう

ゲーム上でのプレイヤーは、新人発掘からプロモーション展開までのすべてを手掛ける音楽プロデューサー。仮想の音楽シーンにシンガーを売り出し、チャート界を完全制覇することが目標となる。

ゲームを進行させていくメインコマンドは5つで、実行は半週間ごと。的確なコマンドを選択し、スーパープロデューサーをめざせ。

⬆スタートしたら名前を登録。未来のスーパープロデューサーの誕生だ

5つのメインコマンド

DEBUT	シンガーの発掘と方向性の決定
PROMOTE	曲作りと売り出し方の決定
DOWN TOWN	街を歩いて人々から情報収集
CHART	音楽スタイルごとのチャート制覇が目標
ON LINE	ネットワークを介してユーザー間のプレイが可能

DEBUT デビュー　ドラマの始まりはシンガーの発掘から

シンガーにはルックスや歌唱力、器用さ、モチベーションなどの能力パラメータが設定されている。その辺りを見極めて採用していくのがプロデューサーの仕事。ただし、能力が高いシンガーほど契約金も高い。序盤は手頃なところから始めていくことになるだろう。

⬆シンガーのパラメータパターンはかなりの数用意されているぞ

アピールタイム

⬆アピールタイムでは、シンガーのダンスを見ることもできる

メイクアップ

シンガーを採用したら、次はメイクアップ。めざすジャンルの方向性に合わせて、髪型・服装・アクセサリーを選択するのだ。ただし、シンガーとメイクには相性がある。パラメータの増減に注意。

⬆ここではファッションセンスも問われる?

※画面は開発中のものです。

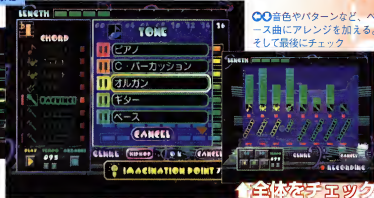
PROMOTE 曲の提供とプロモーション展開
プロモート

シンガーの売り出す方向性を決めたら次は曲作り。プレイヤー自身がシンガーに提供する曲を作り出すのだ。といっても、まったくゼロの状態から始めるのではなく、もともと用意された原曲にアレンジを加えていくという作業になる。これなら音楽に精通していない人でも簡単に曲作りができるし、逆にまったくオリジナルな曲に作り替えることも可能なのだ。

⇩原曲を発注

⇧ベースになる曲を発注。作曲家とジャンルの中から選択することができる

⇩ベース曲をフレーズごとにカスタマイズ

⇦⇩音色やパターンなど、ベース曲にアレンジを加える。そして最後にチェック

⇧全体をチェック

売り出し方とライブ活動

曲が完成したら次はプロモーション展開。TV番組やCMとのタイアップ、タイトル＆パッケージの選択、発売日と製造枚数の決定など、効果的な売り出し方を考えよう。また、ライブ活動もヒット曲を生み出すには重要なポイントだ。

⇨さまざまなメディアで宣伝活動を

⇨少しでも注目アップとなるデザインを

⇨流行と売れゆきを考えて決定するべし

ストリートライブ

ステージ演出

より大きな会場で

ライブ

引退もやむなし

所有できるシンガーは10人まで。落ち目となったシンガーは引退もやむなしといったところ。

⇨モチベーションが下がったら引退の時期かも

DOWN TOWN 街の流行を把握せよ
ダウンタウン

ヒット曲を生み出す秘訣は流行をつかむこと。街の人々と会話することで、今何が流行っているのかを知ることができる。また、クラブやディスコではスクラッチを使ったDJゲームが楽しめるぞ。

⇧プロデューサーなら流行には常に敏感に

CHART ミュージック界を完全制覇
チャート

流行を見極め、ヒットを連発する、それがスーパープロデューサー。ゲーム中には多数のライバルシンガー、ライバルプロデューサーも存在するが、それらを押しのけ、音楽ジャンルごとのチャートを完全制覇することが、ゲーム中の最大の目標となるのだ。

⇧プロデューサーランキングで1位。この栄冠を獲得することが目標

ON LINE 最大のライバルは他ユーザー
オンライン

個人でプレイするゲーム内はあくまでローカルチャートという設定。ここを制覇したとしても、それはまだ始まりとしかいえない。なぜなら、ネットワーク上で展開する「ワールドチャート」こそが、真のスーパープロデューサーを決める舞台と言えるからだ。

ワールドチャートではコンピュータが操作するキャラは1人もいない。ここでライバルとなるのは、各々ローカルチャートを制覇してきたプロデューサー（ユーザー）ばかり。より高い次元でのチャート争いがネット上で展開される！

詳細は次回以降に！

⇧ワールドチャートを制覇したものが真のスーパープロデューサーとなる

CONTINUE TO REPORT!!

ゲームとして楽しめるバーチャル懸賞の追跡レポート

ホンモノの懸賞にネット経由で応募 同時に、ゲームの中の懸賞も楽しめるのだ

白夜書房刊「賞とるマガジン」より提供された豊富な懸賞情報をモニターで確認、選択。ゲーム感覚で実際の懸賞に応募できる手軽さが、本作の最大のウリだ。

このとき、お楽しみ要素のバーチャル懸賞が同時に起動。これは文字どおり架空の懸賞だが、当選すればモニター内に生活する、ちびキャラなすびの部屋が豪華になっていく。また、なすびがランダムにつづる日記を楽しむこともできる。たとえ本物の懸賞に当たらなくても、こちらで遊べば幸せになれるかも？

懸賞検索の機能は、必要にして十分

なすびの部屋。窓や床をよく見ると韓国バージョンになっている

目標金額は1億円？

バーチャル懸賞に当選すると、宅配便がやってくる。食べ物ならなすびにあげればいいし、その他の品物なら部屋の好きなところに飾りつけることが可能。なおバーチャル懸賞にはエンディングが存在。最初はテレビ同様の100万円、次は1000万円、1億円と次第にハードルが高くなっていく。

お肉が当選。元気がなくなると、寝たきりなすびになってしまう。さっそく食べさせよう

健康状態って？

なすびの健康状態はステータスで管理されている。これは体力、気合い、恥じらい、容姿、ストレス、おなか（の具合）の6項目から成っており、なすびにアクションさせたり、食べ物をあげたりすることで変化。これらが悪化しても死んでしまうことはないが、こちらの目を楽しませるリアクションが減る。適度になすびに接し、パラメータを良好に保ちたい。

ユニークな表情で表示される、パラメータの数々

なすび氏

PROFILE 若手芸人に無理難題を強いる「進ぬ！ 電波少年」（NTV系）の策略にハマり、1年ちょいもの間懸賞品のみで生活を営むハメに。そして見事、目標の「賞品総額100万円」を達成したにもかかわらず、その数日後には同様の生活を韓国で行うことになってしまった…。現在は晴れて解放の身だが、いつなんどき、再びムチャな企画へ借り出されるやも知れない、潜在的な恐怖におののいているとか。

ハガキを書かずとも簡単に懸賞応募ができちゃうこのソフト。今回はデスクトップアクセサリのバーチャル懸賞に注目するとともに、実際に懸賞生活を経験したなすび氏本人の談話をお送りする。

キミは見られるか？ この「当選の舞」を！

電波少年的 懸賞生活ソフト

なすびの部屋

DC	7月22日発売予定 1480円（税別）
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
ジャンル	懸賞ソフト
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	56・プレイデータ
対応周辺機器等	ドリームキャスト キーボード、内蔵モデム対応
現在の開発状況	100％

さらに懸賞応募の心得をなすび本人に聞いた!

前向きな気持ちで当たると信ずる その継続こそが当選への近道

すっかり日常生活に戻ったイメージが感じられた、取材当日のなすび氏（髪とヒゲ除く）。「いまだに服には違和感を感じる」と場をなごませる彼だが、質問が進む頃には、たかがテレビのお笑い企画と笑い飛ばすことのできない、深〜い話にも及んでしまうのだった。

このソフトで、当選の感動を分かち合いたい

——まずゲーム化された感想を。

なすび　そうですねえ。私の経験した生活がこんなソフトになってしまって、よろしいのでしょうか。本当にありがたいなあ、というのが正直な感想ですね。

実際、懸賞が当たる、というのは感動的なものです。1人でも多くの方とその感動を分かち合いたいと思っていましたから。このゲームでも、懸賞生活のサワリの部分は味わえるんじゃないでしょうか。しかも、カラダと精神に害が及ばない範囲で(笑)。

——当時、このソフトがあったら良かったですね。

なすび　実際どんなにラクだったか。ホントにもう、ペンダコと腱鞘炎に悩まされつつ、ず〜っと書いてたんですよ。でもゲームで済ますなんて楽チンなこと、「電波少年」のスタッフが許すはずがない（笑）。

——テレビを見る限り、懸賞生活を楽しんでいたようですが？

なすび　いやいや、もう終わることだけを願っていましたね。それがブラウン管に現れていないだけ。前向きに、がんばろうという気持ちはあったものの、それだけでは収まらない葛藤もあったんです。スタッフにも「出て行きたきゃ出ていいよ」とは言われていました。じゃあなぜ出て行かなかったのかというと、全裸だったから。そこが一番のネックでした(笑)。

当選のコツなどなし 膨大なハガキこそが運を呼び寄せた

——もっとも印象的な賞品は。

なすび　やっぱり一番最初の当選品、ファイバーゼリーですね。最初は生活なんかできるはずもない、懸賞なんてそんなに当たるモンじゃないだろう、と思い込んでましたから。でも、ハガキを送り始めて半月ぐらいで当たっちゃった。これで、もしかしたらホントに生活できるのかもしれない、そんな光明が見えた気がしましたね。それとお米。もっともこれは賞品そのものよりも、お米が炊けた瞬間が忘れられないんです。いよいよここから本当の生活が始まるんだ、後戻りはできない、という気持ちになった瞬間ですから。

——当てるコツはある？

なすび　自分の場合はコツなんかなくて、もう数で勝負。ほしいモノと決めたら、50枚でも100枚でも書いてました。単純に抽選なら、多ければ多いほど当たりやすくなるんじゃないかと思いまして。目立つハガキを書く、というコツもあるらしいんですが、私の場合黒いペン1本だけしかもらえなかったんで…(笑)。そうなると数に物を言わせるしかなかったんです。

でも私も今思い返すと、あんな生活二度とは耐えられないですよ。あの経験が記憶として残っているからこそ、同じ緊張感は保てないと思ってしまう。

🅞懸賞生活はまさに精神修行、と語るなすび氏。表情も（左ページとはうって変わって）ちょっぴり落ち着いています

懸賞生活はまさに修行 生きることの意味が分かった気がする

——それでも懸賞生活を続けられた理由は？

なすび　『電波少年』に負けてなるものか！　という意地とか、この機会に自分の限界を探ってみよう、という気持ち。もっとも、頭も身体もいい感じになってきちゃって(笑)、こうしてハガキを書いていることが人間にとって一番楽なんじゃないかなあ、とも思ったり。それと、ホント単純に「やめます」という勇気がなかった。そういうものが入り混じって、続けちゃったなあ、という感じですね。ただ、考える時間だけはたくさんあったんで、人間はなぜ生きるのか、そしてなぜオレはこんなことをしているんだろうとか、そういうとりとめもない自問自答を繰り返したものです。

不自由さを目一杯味わったからこそ、何が自由なのか、それがわかった気がします。今では日常の、ほんのささいなことに自由を感じますね。食べ物のありがたみも重々分かりましたし。実際、人間は生きていることそのものがすばらしい、目的云々ではなく、生きるということが人間の最大の目的なのではないか、そう思います。

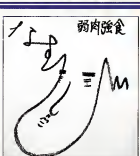
——最後に、当選するための心意気をお聞かせください。

なすび　このソフトの場合ハガキを書くわけじゃないんで、数で気持ちを伝えることは難しい。しかし前向きに、「信じるものは救われる」という気持ちを持って、「当たるんだ」と強く念じること。そして、決してあきらめずに長く続けることが、100万円達成への近道ではないでしょうか。

ゲーム中に見るプロローグ

🅞今をさかのぼること1年半、若手芸人によるクジ引きにより選ばれたその人こそ…

幸運招来 直筆サイン色紙を3名様に!

なすび氏が好んで用いる座右の銘を記した、オリジナルサイン色紙をプレゼントしちゃうぞ。3枚それぞれに込められたメッセージは次のとおり。「弱肉強食」「念ずれば花開く!!」「信じる者は救われる!!」希望者は、上記のうち最もお気に入りの言葉を明記のうえ（理由もあるとなおよし）、P113のあて先の「なすび色紙係」まで応募してほしい。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせて頂きます。

🅞これはそのうちの1枚「弱肉強食」バージョン

CONTINUE TO REPORT!!

舞台となる月夜野町&総キャラの人物相関図を一挙公開!!

まぼろし月夜

TM

DC	9月23日発売予定 / 5800円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
発売元	シムス	データセーブ	50・プレイデータ
開発元	シムス	対応周辺機器等	ビジュアルメモリ、ぶるぶるぱっく、VGAボックス
ジャンル	アドベンチャー	現在の開発状況	80%（7月1日現在）

ヒロインが幽霊という異色の恋愛マルチADV『まぼろし月夜』。今回は、ほとんどすべての登場人物と、その相関図を一挙に掲載。さらに舞台となる月夜野町のスポットを公開する。

オープニングシナリオでみる主人公とあやめの出会い

幽霊あやめとの出会い、そしてその他の人間関係など、本作の世界観を理解するべく綴られる短いシナリオで構成されたオープニングシナリオ。いわゆるプロローグとなる部分だが、ここでは、あやめとの出会い、その経緯を簡単に説明していくぞ。

月夜野町のスポットを一部紹介

舞台となる月夜野町と、主人公たちの通う月夜野学園の一部にスポットを当てて紹介。なお月夜野町の隣町には、コンサートや演劇などが開かれる多目的ホール、月夜野スタープレイスがある。

月夜野町

⬆⬅東京近郊通勤圏のベッドタウン。観光地でも都会でもないこの町が、本作の舞台となる月夜野町だ。町の東には主人公たちの通う月夜野学園がある

月夜野学園

丘の上公園で出会った1人の少女

6月21日。主人公が夕焼けを見るために丘の上公園へと足を運んだことが事の始まりであった。そこで偶然（？）にも出会ってしまった主人公のことを、自縛霊であった幽霊あやめが、昔の恋人と勘違い…。その夜、朝霧南が主人公のアパートにあやめを連れてきてしまう。幽霊とは知らなかった南はパニックに…。

⬅⬆丘の上公園でずっと恋人のことを待ち続けたあやめ。勘違いではあるが、一目見た主人公のために何かしたいと、アパートにまで訪れるおちゃめな幽霊さん。ここで事実を知って倒れた南に憑依してしまうのだが…

フラワーショップ「苗」

⬆月夜野商店街の中程に早苗が経営するフラワーショップがある。早苗はフラワーアレンジメントに定評があり、隣町からの注文も来るほどだ

主人公のアパート

⬆主人公は、住宅街にあるアパートの2階に住んでいる。時々、幼なじみの理央が勝手に出入りして、掃除や洗濯、食事の世話をしてくれる

登場キャラ人物相関図

主人公を取り巻く、ほぼすべてのキャラたちを相関図にして紹介。これで人間関係をバッチリ把握しよう。ちなみに本作では9人の女の子との恋愛を楽しむことが可能だ。

朝霧家の血族

朝霧 保
➡南の親戚で霊能者。普段は神社に勤めている。あやめのことで、南たちの相談を受けることになる

御所 瓢姫
⬅高等部の3年に転入してきた謎の多い生徒。陰陽師で霊を敵視しているため、あやめを祓おうとする

朝霧 あやめ
⬅主人公の曾祖父を想い続けて76年。曾祖父と勘違いして曾孫の主人公の前に現れる

朝霧 南
➡高等部の1年生。しっかりものので怒りっぽいが、気だてはいい。あやめの兄のひ孫

鳴海 里子
⬅理央の母親で、お華の先生をしている

三上 悟
➡中等部の3年生。演劇部の部長にして期待の星。理央の素質に惚れているが…

鳴海 理央
⬆中等部の3年生で主人公の幼なじみ。主人公の世話を何かと焼いてくれる

クリスティーナ・ゴラム
⬆世界的ミュージカルスター。月夜野スタープレイスでの公演のために来日。町のあちこちにポスターが貼ってある。理央の憧れの人

大嶋 つむぎ
⬆南の友人。理知的で哲学好き。映画部員で脚本を担当している。落ち着いた印象だが、少しピントが外れることも…

双子

坂上 美雪
⬆高等部の3年生。無口で人付き合いが悪い。かなり頭が良く、化学室でいつも実験を繰り返す

坂上 葉月
⬆美雪の双子の姉。合気道部の凄腕の部長。男子よりも女子に人気がある

苑村 たつき
⬅自称「理知的美少女を支援する会」会長。美雪のファン。ただのオタク

家族

笹川 早苗
⬆主人公のバイト先、「苗」の女店長。センス良し、器量よしで近所の評判も良い

笹川 あさみ
⬅早苗と一緒に暮らしている小学生。主人公のことを気に入っていて、まとわりつく

合気道部

山田 厚士
⬅合気道部の部員。腕は立つのだが態度が悪く、あまり評判は良くない

佐藤 祐仁
⬅元柔道部員で今は合気道部員。自称硬派だが、葉月にかなりお熱である

クラスメイト

竹田 明彦
⬅主人公の悪友。一見いい男だが、軟派でお調子者。流行に敏感で、遊びに詳しい

主人公

関係:
- 御所 瓢姫 → 朝霧 あやめ: 敵視
- 鳴海 里子 ↔ 鳴海 理央: 親子
- 三上 悟 → 鳴海 理央: 愛
- 鳴海 理央 → クリスティーナ・ゴラム: 憧れのスター
- 大嶋 つむぎ ↔ 朝霧 南: 友
- 朝霧 あやめ ↔ 主人公: 恋
- 鳴海 理央 ↔ 主人公: 幼なじみ
- 笹川 あさみ → 鳴海 理央: ライバル
- 坂上 葉月 ↔ 主人公: 友
- 苑村 たつき → 坂上 美雪: 生暖かい目
- 佐藤 祐仁 → 主人公: 恋のライバル
- 佐藤 祐仁 → 坂上 葉月: 愛
- 山田 厚士 ↔ 佐藤 祐仁: ライバル?
- 竹田 明彦 → 笹川 早苗: 愛
- 竹田 明彦 ↔ 主人公: 友
- 笹川 あさみ → 竹田 明彦: 反発

⬆月夜野駅前の商店街。小規模の商店から大型店まで、さまざまな店舗が立ち並ぶ。主人公たちは、よく喫茶店やゲームセンターに遊びにくる

⬆丘の上公園の一角にある神社。震災の日、あやめはここで曾祖父と会う約束をしていた。夏には大規模な祭りが催され、多くの市民が訪れる

⬆以前までは合気道部と柔道部が共用していたという武道場。主人公のクラスメイトである葉月の活躍で、今は合気道部の方が盛んらしいが…

⬆主人公たちが授業を受けている高等部の校舎の中。あやめが現れて以来、南がちょくちょく主人公に会いに顔を出すようになった

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

佳境に入った終盤ストーリー
第4章のイベントをチェック!!

With You ～みつめていたい～

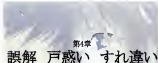
ウィズ ユー

いよいよ発売を20日後に控えるSS最後（？）の恋愛アドベンチャーゲーム『With You』。それだけに期待も高まるばかり。今号では、第4章のストーリーをダイジェストでお届けするとともに、判明した2つのおまけ機能とゲームシステムについて触れていくぞ。

SS	7月29日発売予定 7200円（税別）	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	2枚
		複数プレイ	1人用
発売元	NECインターチャネル	データセーブ	8・プレイデータ
開発元	NECインターチャネル／スタッグ	対応周辺機器等	なし
ジャンル	アドベンチャー	現在の開発状況	100%

第4章 ～誤解 戸惑い すれ違い～
そのストーリーをダイジェストで紹介

3人それぞれの想いが複雑に絡み合い、交錯していく第4章。盛り上がりもピークへと達する終盤ストーリーのイベントを、ダイジェストで見ていこう。

また、2人への気持ちの傾きかたで、イベント内容が大きく変化。どこでどんな展開になるのかはプレイしてからのお楽しみだ！

第4章
誤解 戸惑い すれ違い

⬆今回は、真奈美イベントを中心に紹介

⬆➡真奈美、菜織との絆の深さが、後の展開を大きく変える

これで満足！の2つのおまけ機能

PC版同様、SS版にもCGモードと音楽モードの2つのおまけ機能があることが判明。CGモードは、クリアしたイベントビジュアルを閲覧することができる。まだ見ていないCGは表示されないので、その時のビジュアル達成度を知ることもできるぞ。音楽モードは、ゲーム中に流れている曲を自由に聴くことが可能となっている。

CGモード

⬆クリアしたイベントビジュアルを解像度の高いCGで閲覧可能

音楽モード

⬆CG、音楽ともに申し分ないデキなだけにこの機能は嬉しい限り

真奈美がまた引っ越す!?

真奈美の身の周りで起こる不可解な出来事。さらにミャンマーへの引っ越しの話が再び湧き上がる。真奈美はもう離れたくないと、その気持ちを露にするが…。そんなある日、謎の転校生チャムナと真奈美の間で一つの事件が起こった。

⇧⇩具合が悪く、廊下に座りんでいるチャムナ。保健室に運ぼうと、真奈美と一緒に手をかしたのだが…

⇧もう2度と離れたくないと、自分の気持ちをぶつける真奈美

菜織とファンシーショップ

真奈美の誕生日プレゼントを買うため、菜織と一緒に買い物することになった主人公。女性客向けのお店のため、周囲の視線がちょっと冷やか。菜織に突っ込まれながらも品物を選ぶが…。さて真奈美にどんなものを贈るのかな？

⇦恥ずかしさを隠せない主人公を尻目に菜織は…

ゲームシステムもより快適なものに

ここでは、ゲーム中のちょっとした機能に触れていく。メッセージスキップ、テキストの読み直し機能はもちろんのこと、ボイスの有無やメッセージの速度、ボリューム調整など、オプションが充実しているぞ。プレイヤーにストレスを感じさせない、快適なプレイ環境が用意されているのだ。

⇧スケジュールを書き込んだカレンダーや他のオプションも充実

も見なかったなぁ。
【真奈美】あたしも、そう思う‥‥やっぱり昨日見た、宝玉のせいかな‥‥‥
【哲也】真奈美ちゃんは、ホントに宝玉のお陰だと思う？
【真奈美】う～ん、難しいね‥‥‥でも、哲也君達にもう一度会えたのは、偶然じゃないって思いたいな。
【哲也】‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥
‥‥‥まぁ、飾ってあった宝玉は、解説には、縁切りって書かれていたし、信じるとしたら、縁は切れてしまうからな‥‥

SAVE　LOAD
メッセージ速度　遅　速
ページ待ち　する　しない
自動送りモード　モード1　モード2
自動送り待ち時間　短　長
ウィンドウ透明度　薄　濃
声キャラクタ
真奈美　菜織　美亜子　乃絵美　冴子
チャムナ　柴崎　みちる　その他
声ボリューム
効果音ボリューム
BGMボリューム
EXIT

⇧⇨テキストのスキップ＆読み直し機能はこの作品でも健在。親切なシステムだ

真奈美の悩み

いつまでも昔のままではいられない…。少しずつ自分の気持ちに正直になっていく真奈美だが、菜織への想いと主人公に対しての想い、そして今までの関係を壊したくないという想いの葛藤から、ついに真奈美は主人公の前で涙を見せてしまう。主人公は真奈美の気持ちにどのように応えるのか？

⇧⇩夕焼けが奇麗な神社の境内で語る2人。昔の思い出に浸る中、真奈美は今の素直な気持ちを打ち明ける

図書室で起きた不可解な事件

いつもと変わらぬ放課後。臨時教師のみちる先生から、突然の呼び出しを受けた主人公。だが、ここでまた不可解な事件が起きてしまう。真奈美の身の周りで巻き起こる異変、行方不明となってしまった真奈美、そして怪我人の続出。その謎めいた事件の究明を急ぐ主人公たちであったが…。

⇧図書室で倒れているみちる先生。何者かに襲われた形跡があるが…

⇧⇩⇨もはや気持ちを隠し切れない真奈美。教室を飛び出し、そのまま行方不明に…。そして、事件の行方は…

…To Be Continued

ワールドツアーモード、U.S.S.Rステージまでを攻略

ストリートファイター
ZERO3

DC版でより手強くなった「ワールドツアーモード」。より強いキャラを育てるために、U.S.S.Rまでの攻略法を紹介していこう。

DC	発売中（7月8日） 5800円（税別）
発売元	カプコン
開発元	カプコン
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	最大3人同時
データセーブ	37・プレイデータ
対応周辺機器等	ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、VGAボックス
現在の開発状況	100%

目標を持った育成で的確なルート選択を

家庭用オリジナルの「ワールドツアーモード」は、世界各地を転戦しながらマイキャラを育成していくのが目的。DC版では道中で特定のエリアをクリアすれば「ISMプラス」が取得できるのだが、どんなキャラに育てたいかで選択するルートも違ってくる。今回はアジアとU.S.S.Rの2ステージのルートマップと、ここで得られるISMプラスについて解説していこう。

ASIAステージルート分岐MAP

ATTACK the ASIA STAGE

アジアステージは序盤だけあって分岐も単純で、特に難しいミッションもない。ISMプラスを得られるのは4つ目に通るA-4かB-4のミッション。A-4はタイムアタックで、B-4は2試合目がCOMキャラ2人と戦う逆ドラマティックバトルになる。COMキャラのガードは甘いので、スーパーコンボをうまく使えばどちらでも瞬殺が可能だ。ISMプラスはHardBodyがお勧め。これは先のステージで「気絶しないように戦う」というミッションがあるためだ。

Dバトルでは相棒にも気を遣うべし

パワータイプの敵は一発に注意しよう

序盤はパーフェクト狙いで

ミッションクリア後の経験値を多く得るには、体力を減らさずに素早く勝つことが重要。序盤はCOMキャラの動きも鈍いので積極的に攻め込むべし。

Hard Body

どんなに攻撃を受けても気絶しなくなる。COMキャラの攻撃力が高い段位認定モードで育成キャラを使う場合には必須。

HardBodyは必ずゲット。後で必ず必要になってくるぞ

ZeroCounterPlus

ゼロカウンターで与えるダメージがアップする。ゼロカウンター自体使用頻度が少ないので余り重要視しなくてもよい

スーパーコンボで一気に決めよう

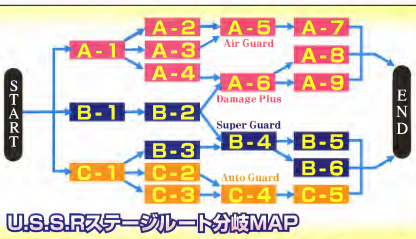
ISMセレクトはトータルバランスを考えて

ミッション開始前に3つのISMから1つを選ぶのは、通常のプレイと同じ。しかしこの「ワールドツアーモード」では、特定のISMだけでプレイしているとそこだけが突出してしまい、トータルで見た場合いびつなパラメータになってしまうのだ。もちろんこれでも全体的なステータスは上昇しているのだが、後々エディットキャラとして使用する場合、ISMによって偏りの大きい汎用性のないキャラになってしまうことになりかねない。

「オレはこのISMしか使わない！」という硬派な人はそれでいいとしても、それではやはり3つの属性の違うキャラを自分だけのテクニックで使いこなすという、この『ZERO3』というゲームの特性を遊び尽くしたことにはならない。すべてのISMをバランスよく使えるエディットキャラを作る作業はやり甲斐があるし、魅力的だとも思うのだが？

ATTACK the U.S.S.R STAGE

このステージからは少々難易度の高いミッションが出てくる。下に挙げた4つはこの中でも多少のコツが必要になる物だ。ミッションによってはISMの設定を変える必要があるので、基本的に全てのISMを使いこなせる腕が要求されるステージとなっている。

これはアジアステージをクリアした直後のパラメータ。前半は速攻クリア狙いのため、攻撃力重視のX-ISMを多用している

スーパーコンボアタック（A-2）

その名の通りスーパーコンボ以外では敵にダメージを与えられないため、XかZのISMを選ぶことになる。敵の体力ゲージは丁度レベル3のスパコン（X-ISMは1回）で倒せる程度の量なので、一発に賭ける戦法が望ましい。

レベル3スパコンを確実に決めろ

ガードクラッシュ（A-6 C-2）

敵のガードクラッシュを誘ってその隙に倒すという、ややテクニカルなミッション。ここではオリコンの使えるV-ISMを選択。敵のガードクラッシュゲージは1目盛り分しかないので、画面端に追い詰めて畳みかければよい。

画面端に追い詰めて押し切ろう

ターゲットアタック（A-5 B-4 A-9）

倒せるのは2人のうち1人だけという、変則逆ドラマティックバトル。倒せる方のキャラは毎回固定なので、覚えておけば問題はない。飛び込みからのコンボ等で一気に大ダメージを与えよう。

2人が重なっているところを狙えば、コンボ数も稼げて一石二鳥

スローアタック（A-8）

投げ技かつかみ技以外では敵にダメージを与えられないミッション。ちなみにつかみ技はコンボ扱いなので、ただ投げるよりも経験値を多く稼ぐことができる。

つかみ技でコンボボーナスを稼ぐ

AirGuard

空中ガードが使用可能になるISMプラス。これは空中ガードができないX-ISMのキャラ専用なので、ZやVをメインに使っている人は無視してもよい。

DamagePlus

敵に必殺技をガードさせた場合の削りダメージ量がアップする。ここで無理にこのISMプラスを狙わずとも、先のステージにはもっといいものが…。

SuperGuard

必殺技をガードしても、いわゆる削りダメージを受けなくなる。対戦では御法度だが、対COM戦では非常に有効。投げやつかみ技だけに注意しよう。

AutoGuard

敵の攻撃を自動的にガードしてくれる。上級者には無用の長物だが、初心者は取っておいても損はないだろう。ただし頼りすぎると痛い目にあうぞ。

WTMでの効果的なレベルアップ法は？

この「ワールドツアーモード」では基本的にミッション応じて考えながらISMを変更していく方が、攻略の面でも非常に奥の深い遊び方ができる。また先に触れたように、自分の得意なISMだけを集中的に上げるのも一つの遊び方ではある。

さて、どんな遊び方をするにしろマイキャラのパラメータを手っとり早く上げるためのポイントは、基本的に以下の3つに集約される。

「①なるべく短時間で、パーフェクトで勝利する。②K.O.する時は必殺技か、なるべくレベルの高いスパコンを決める。③V-ISMではオリコンで出来るだけ多くのコンボをヒットさせる」といったところだ。COMの動きが鈍いアジアステージでは比較的楽に狙える要素ばかりなので、序盤は小細工なしで思い切って攻めていく方がいい。U.S.S.Rをクリアした時にトータルレベルが18以上あれば、まずまずの合格ラインだ。

欲しいISMは確実にゲットしておくこと

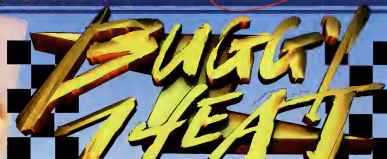
各ISMの特性を活かして戦おう

序盤でこれだけ経験値を稼いでいればまずまずと言えるだろう

段位認定キャラを作るならB-4コースへ

このU.S.S.Rステージでは4つ目のエリアで、ルートによって4種類のISMプラスをセレクトできる。しかし、段位認定キャラを作るという前提でプレイしているならB-4を通るルートを選ぼう。ここで得られるSuperGuardはガードさえ完璧なら投げやつかみ技以外のダメージを受けないので、対COM戦では非常に重宝する。段位認定モードの強力なCOMキャラ相手には、これくらいのハンデは欲しいところだ。

走行の基本とAI育成の鉄則を覚えていざコースイン!

バギーヒート™

まず、オフロードマシンのワイルドな挙動を制御し、AIドライバーを育て上げるための基本を身につけよう。それがひととおり終了したら、コースで実地訓練だ。今回はU.S.A.とエジプトを解説する。

DC	発売中（7月8日） 5800円(税別)	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	CRI	データセーブ	15　プレイデータ
開発元	CRI	対応周辺機器等	内蔵モデム、レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ジャンル	レース	現在の開発状況	100%

シミュレータライクな操作に慣れろ! そして自分の分身、AIを教育せよ!

マシンを思い通りに操るには、実際の車の物理的特性を知っておくことが重要だ。ここではその基本中の基本、荷重移動を使った走行法について勉強しよう。これに慣れたら、いよいよAI育成にチャレンジ。少ない周回数でレベルを上げるための方法を覚えよう。

走行の基本、荷重移動をマスターしよう

ブレーキング、もしくはアクセルオフによって車重はフロント寄りになる。この現象を利用すると、フロントタイヤのグリップが増して高い旋回スピードを得られる。基本的に、コーナー手前で軽くブレーキングしつつアクセルをゆるめながら進入。そして、タイヤのグリップを越えないようにアクセルをコントロールするのだ。

✕ コーナー内で減速

⬆右の場合とのスピード差を見てほしい

◯ 荷重を前に移す

⬆早めの減速で、安定して走れるようになる

マシンの性格は大きく分けて2つ

コーナーでアクセルオンしたとき、リアタイヤが滑り出すものがオーバーステア系。反対に大きな旋回半径を描くものがアンダーステア系となる。後者の方がアクセルワークが簡単で、初心者にオススメ。なお、それぞれの区分については下記を参照のこと。

オーバーステア系	●トリッキーダイアモンド ●ドランクシェンカー ●スカーレットムーン ●シュバルツシュピーゲル
アンダーステア系	●アヴァランチ ●コンバットアンカー ●ショウロンボウ ●ヴュルティオーズ

⬆挙動の違いがはっきり現れる

2つのステップを実践して、AIを育成

本作の隠れたウリ、AIの育成。このAI、基本的にプレイヤーの技術を蓄積して育っていく。ヘンな動作を教え込んであとあと苦労しないためにも、初期段階の基本をおさえておこう。

最初はテクニックを教育

何も学習していないAIは子供と同じ。ストレートでもアクセルを全開にできないほどだ。よって最初は、主に基本的なテクニックを学び取らせなければならない。これは、各コースをそれぞれ20周前後周回すればOK。

⬆わざとバックして、動作を教育

アクセルワーク、ブレーキング、ステアリング操作、ギアチェンジ、サイドブレーキ、バック、ドリフト、障害物回避、追い越しの9項目。それぞれが4レベルずつに分かれており、独自に成長していく。なおサイドブレーキやバックは、意図的に使わないとまったくレベルアップしないぞ。

お次はライン取りを教育

最初のうちは、イン側を攻めすぎないように走ろう。AIが未熟なうちは、必ずといっていいほどイン側にボディをこするラインを学んでしまうからだ。逆に急なヘアピンなどでは、早めの減速でインをえぐるように走行して、アウト側へふくらまないようにしてやらなければならない。

⬆⬇AI自体のラインを知り、矯正するように走るとキチンと育ちやすい

U.S.A.およびエジプトにおけるタイムアップのポイントをチェック

チャンピオンシップのノーマルモード冒頭の2コース。タイムアタックでエジプトを選択するには、このモードを3位以上でクリアしておかなければならない。

ここではさらに上のクラスでも通用する、タイムアップのコツを説明するぞ。また、それぞれのコースにおけるセッティングの要点を解説していこう。

コース1 U.S.A. 編集部ベストタイム 0'44"949

スタートポイント付近の長いストレートと、Rの大きいコーナーで構成された高速コース。チェック2の洞窟エリアを過ぎたところには、迫力ある連続ジャンプ台が待っている。車体の向きをまっすぐにして、ふらつかずに跳ぼう。

セッティング 最高速を重視せよ

ストレートスピードを確保するために、最高速寄りの設定は不可欠。ただし、高速コーナーの脱出スピードが伴わないとそれが生かされない。そのため、弱アンダーステアのグリップ感あふれる足回りを作ろう。リアタイヤのグリップを上げ、リアサスペンションを固めに設定することで、ムダなスライドを抑えるのだ。

チェック1 ギャップを目印にブレーキング開始

1コーナーに対してアウト寄り、すなわち右側を走行。そして、ストレートエンドに存在するギャップを通過したら、一瞬間を置いて軽くブレーキングしよう。このあと、アクセルをちょっと戻すとイン側の砂地へとノーズが向き、無理なくコーナーへ飛び込めるぞ。

⬆早めのタイミングで、曲がるきっかけを作る

チェック2 回頭性とトルクを重視

洞窟内はS字コーナーとなっており、オーバースピードで進入するとリアが流れて失速する。120～140km／h程度のスピードを保ち、コーナーを立ち上がるまではハーフアクセルで走ること。

⬆グリップ悪し。特に水溜り通過後は全開厳禁だぞ

チェック3 最終コーナーは前方荷重で

荷重を前に移しての走行に徹しよう。ジャンプ台を過ぎたら、路面がアスファルトに変わる境目の手前でブレーキング。そのまま突入するとタイヤのスキール音がするはず。これが止むところまでアクセルをゆるめるのだ。慣れてくれば130km／h以上で曲がれるようになる。

⬆微妙なアクセルワークを学べるポイントだ

コース2 エジプト 編集部ベストタイム 1'25"010

コースのほとんどが砂地であるため、リアタイヤが非常に流れやすい。また、随所に50km／h程度のスピードでクリアしなくてはならない超低速コーナーが存在。こまめにアクセルのオンオフを行うことで、小さいターンを心がけつつすばやく脱出しよう。

セッティング トルクと最高速を両立

基本的に、U.S.A.でのセッティングをややオーバーステアに振った方向にすればいい。というのは、あまりリアがグリップしすぎると小さなコーナーでの回頭性が悪くなるため。リアサスペンションを柔らかめにしていくといい。また、低速コーナーからの脱出スピードを確保するため、ギア比を下げておくことを忘れずに。

チェック1 アクセルコントロールで対処

120～140km／hくらいを保つようにハーフアクセルで走る。アウトにふくらみやすいので、アウト・アウトのラインをキープするよう心がけよう。

⬆前方に見える、遺跡のあたりでインにつけるように走ろう

チェック2 土手を強引にカット

非常に鋭角的なコーナー。道幅が非常に広いため、どこを走ればいいのか分からなくなりがち。ここはイン側の土手をカットして、低い石柱のそばギリギリを抜けるラインを抜けよう。ちなみに、石柱よりもさらにイン側を通ることもできるが、こちらは立ち上がりで遅れてしまう。

⬆静かにアクセルを開けて、脱出態勢に入ること

チェック3 早めにステア、小回りにクリア

最初のコーナーでは、ギャップの手前までに70km／h程度まで減速して進入すれば、跳ばずにインへつくことが可能。2つめのコーナーは、サイドブレーキを併用して小さく回りこむ。

～ちょっとお知らせ～ ドリFAN AIと戦ってくれ!

『バギーヒート』のディスクからジャンプできる公式ホームページ（欄外参照）では、ユーザーがアップロードしたAIドライバーが待機中。このたび、DC専門各誌がそこへ殴りこみをかけることになった。もちろん本誌も、強力なAIを引っさげてこの企画に参加している。腕に覚えのある諸兄よ、ぜひダウンロードの上対戦してほしい。もしもこのドライバーを打ち負かせるなら、下に挙げた謎のマシンを獲得できる資格は十分だ。

⬆勝てば獲得できるわけではないぞ、念のため

『バギーヒート』公式ホームページアドレスは次のとおりです。
http://buggyheat.dricas.ne.jp/buggyheat/

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

首都高バトル

首都高バトル

レースならぬ戦い(バトル)ならではの走り方と相手(ライバル)の優位に立つチューンを伝授

DC	発売中(6月24日) 5800円	対象年齢	全年齢
		ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	2人同時
発売元	元気	データセーブ	15・プレイデータ
開発元	元気	対応周辺機器等	内臓モデム　レーシングコントローラ　ぷるぷるぱっく　VGAボックス
ジャンル	レース	現在の開発状況	100%

ここではもっとも賢く、かつ効率良く首都高最速の座につくための方法をレクチャー。勝利をおさめやすいポイント、チューニングの考え方やライバルチームへの対策などをお届けする。

コース状況、チューニング、ライバル…。柔軟に対応することが勝利の秘訣

限界で攻めなければライバルに勝てないような状態では、あまりにも分が悪い。バトル序盤にライバルの前に出て、あとはその状態をキープするような走りのコツをまとめてみた。

公道ハイスピードバトルに勝つための3カ条

効率良くクエストモードを進めるなら、まず以下の勝ちに徹した基本をおさえておこう。

1.ひとつの車を極限まで改造

最初に与えられるクレジットはわずか25000。ただしこの範囲内で買える車でも、戦闘力が低くてダメ、ということはない。むしろ、高価な車を買うためにチューニング代をケチっていると、序盤のライバルたちに苦戦することに。ゲーム後半でお金に困るようなことは決してないので、一度選択した車には限界までチューニングを施してバトルに臨むべし。

2.ライン取りの観念を捨てろ

いかにコース形状を覚えて、アウト・イン・アウトのラインを取ろうとしても、一般車に激突すればまずバトルには負けてしまう。臨機応変にラインを変えられるように、コーナーには限界よりも20km/h程度低いスピードで進入、そして立ち上がりで速度を稼ぐような走りを心掛けよう。

3.ブロックは壁ぎわが鉄則

クリーンな手とは言えないが、ライバルが後ろから迫ってきたら容赦なくブロックしたい。

ライバルは壁ぎわから追い越しをかけてくることが多い。そこで、こちらも壁ぎわギリギリを走行してブロックしよう。ライバルは自車に激突し、減速を余儀無くされる。この方法を使えば、最高速で上回るライバルにも勝利できる。

もっとも安価な車でも、戦闘力は十分

このくらい壁に接近すれば大丈夫だ

首都高オススメバトルポイントはここだ!

コースは内回り、外回りのどちらかを選択できるが、ここは前者を選ぶことをお勧めする。というのは、コーナーの見通しが外回りに比べて格段にいいため。対して外回りの場合は上り坂の割合が多く、一般車の回避がグッと難しくなってしまう。

さてコース中には、容易にライバルを出し抜けるポイントが3つ存在している。右に示したア、イ、ウがそれに当たる。

まずアの場合だが、中央の切り返しに来ると、敵車は必ず減速する。ここは絶好の追い越しポイント。ここで敵車を抜いたら、以降のコーナーを無理せず走り切ろう。これでバトルには勝ったも同然だ。

次にイの場合。ジャンクション手前とトンネル入口の右高速コーナーで敵車が減速。さらに、その先に2カ所ある橋げたでは、敵車が大きく減速したり、一般車にひっかかる確率が高い。

ウの場合は、ジャンクション後の左コーナー進入時がねらい目。ここでは、なぜかコーナーのはるか手前で敵車がスローダウンする。またその後に続く高速コーナー群でも、多少スピードをゆるめる傾向がある。なお、高速コーナーで一般車に追突してしまうと、形勢は完全に不利となる。中央のラインを守って走れ。

江戸橋JCT～呉服橋エリア

中間地点の高速コーナー。グリップ走行でスピードを乗せろ

汐留JCT～京橋エリア

1つめの橋げた。ライバルによってはビビって減速する(笑)

芝公園付近の切り返し

ゆるい左カーブのあと、きつめの右コーナーで敵車に追いつける

ここが押さえどころ! チューニングとセッティング

ゲーム中では語られないパーツの効果、およびチューンの度合いと対応セッティング項目の関係について説明しよう。

◎エンジン

もっとも金をつぎこむべき項目。ステージが上がっていくと全体的なトルクが向上。最終的には排気量も上がり、加速、最高速ともにパワーアップする。このとき車重は重くなるものの、車体そのものの重心は下がっていく。

◎足回り

コーナリング特性を変えられる。ステージ2になるとセッティング項目のブレーキバランスを、またステージ3では車高調整、ならびにバネレート、減衰力を調整可能になる。ちなみにステージが上がると、バネレート、減衰力ともおのずと固めの方向へと向かう。

◎駆動系

エンジンパワーをロスなく路面へ伝えるために必要な項目。加速抵抗を下げ、シフトチェンジ時のタイムラグが短縮される。ステージ2でクロスミッション、ステージ3でファイナルギアをセッティングできるようになる。

◎シャシー

車重を軽量化して、加速および減速をシャープにする効果アリ。重心も下がるので、回転モーメントが抑えられてコーナリング時の安定に寄与する。

◎マフラー

中間回転域におけるトルクを上げ、加速性能を向上させることが可能。ちなみに高価なものには、車重を下げる効果もある。

◎ホイール

一見ルックスを変えるだけのようにに感じられるパーツだが、実はタイヤのグリップ力を上げ、車重を軽減する機能をもっている。

◎その他のパーツ

グリルとリアバンパーは軽量化、それ以外は多少車重が重くなるものの、高速域での空力性能を上げて車の安定性を増すことが可能。

セッティングQ&A

チューニングの効果をより引き出すため、状況に応じたセッティングのコツを考えてみよう。

Q.スタートで出遅れてしまう…?

A.クロスミッション、ファイナルギアを加速寄りに設定

エンジンばかりにお金をつぎこまず、早いうちから駆動系をステージ3にしておこう。そして、クロスミッションを低く、ファイナルギアを高くする。これだけで、スタート直後から敵車に差をつけることが可能だ。このとき、最高速が200～220km/h程度になるよう調整するのがポイント。これは、特に序盤から中盤にかけて有効な方法となる。

Q.一般車を避けられない!

A.グリップ、ドリフトどちらもこなせる状態にしておく

このゲームでは、絶対的なスピードを追求するよりも、状況に応じて2つの走法を使い分けられるようなセッティングを心掛けるほうが大事だ。

これを実現するには、まず車高を下げ過ぎないこと。変更可能範囲の中央から、ローの真ん中くらいに設定しておくといい。

次に、ブレーキレスポンスをスロー気味に変更。スピンしにくい車の場合は、そうでない車よりもよりスロー寄りにしておこう。

Q.バネレートと減衰力の設定方法が良くわからない

A.変更範囲限定法で割り出すべし

これぱかりは車種とプレイヤーのクセに応じて決定するしかない。そこで、すばやくセッティングを出すための方法を紹介。

まず、わざと極端な仕様にしてみよう。このとき2つの項目を1組にして、もっとも固め、もしくは軟らかめの設定(変更可能範囲の右or左端)とする。この状態でしばらく走行したあと、今度はさきほどと全く逆の仕様を試す。これで自分なりに走りやすく、コーナリングが速いほうを決定。このあとは、変更可能範囲の真ん中と右or左端（自分の好みのほう）の中間地点にセットし、再び走行。さらにこのあと、走りやすい方向へ微調整する、という作業をくり返して決定する。このとき、他の項目は絶対にいじらないこと。

ライバルの出現条件と特性をつかめ

ライバル出現の法則をざっと紹介。なお、序盤に登場するチームの特徴を表に示した（弱い順に上から並べてある）ので、バトル時の参考にしてほしい。

●通常ライバルの場合

基本的に、弱いほうの数チームからランダムに登場するが、まれに序盤では絶対に勝てないヤツが出現することもある。チーム名を確認してから戦いを挑むこと。

●チームリーダーの場合

そのチームの一般メンバーを全員倒すと、突然自車の後方から登場。ちなみにここで勝てずに日付を改めてしまっても、その後は通常ライバルと同様にコースを徘徊するようになる。

●4-DIVAS(大ボス)の場合

チームリーダーを2人倒すごとに、1人の大ボスが自車の後方から出現してバトルを挑まれることになる(表中に紫で示したもの)。なお、初回バトルに敗れてしまった場合は4日、8日…といった4の倍数の日に再び登場。ただし、一度登場した大ボスを倒していない状態だと、いくら多くのチームリーダーたちを倒していても新たな大ボスは登場しない。

チーム名	No.	傾向と対策
ROLLING GUY	001～004	リーダー以外のメンバーなら、まったくのノーマル状態でも勝利できる、序盤のカモ的存在。
CURVING EDGE	005～009	FF車ばかりで構成。エンジンをステージ2にして、コーナーの多い場所で勝負しよう。
SS LIMITED	010～015	ブロックを多用するクセの悪いチーム。加速重視にして、右マップのイの場所でぶっちぎれ。
ELEGANT WILD	016～021	そろそろ全体的なチューンに着手してから戦いたい。とくにシャシーの軽量化は必須だ。
MAX RACING	022～029	最高速が伸びるヤツらなので、完全な加速重視ではなくファイナルギアを低めにしておこう。
DIAMOND IMAGE	030～035	低速コーナーが速い技巧派。エンジンをがっちり強化して、高速コーナーでリードしたい。
FINE DRIVE	036～043	S13～15専門チーム。上のチームと性格が似ているので、高速コーナーで勝負をかけろ。
TWISTER	044～049	死角の少ないリーダーが強敵。全体的に、ステージ3以上のチューンを施して臨もう。
死神ドライバー	134	加速と最高速を兼ね備えている。ファイナルギアとクロスミッションを両方とも低めに。
12時すぎのシンデレラ	135	高速コーナーでリードを広げ、低速コーナーではブロックに徹すれば、安価な車でも勝てる。
真夜中の銀狼	136	車本体の性能差が問われる。25000クレジット以上の車に買い換えて戦うこと。
夢見の生霊	137	コイツと戦うまでには所持金も豊富になっているはず。確実に勝つためにはフルチューンのみ。

特殊条件で出現するヤツも

具体的なナンバーは不明だが、上記の条件にあてはまらないライバルが3名存在する。1人めは5の倍数の日、2人めは外回りコースの奇数日、3人めは内回りコースの偶数日に出現する、ということだけが判明しているのだが…。

ライバル・プロフィール
132 6/8 R.R.
UNKNOWN
NO.111 ???
チーム・リカエ↔ / ライバル・センタク↕

⬇リーダーを含め、2人のライバルが出現しないチームが怪しい

NEW SOFT Navigator ニューソフトナビゲーター

夏発売の注目作、新着ソフトなどなど人気タイトル11本の最新情報をお届け

今号は『超発明BOYカニパン』をはじめとした近日発売のソフト情報が盛りだくさん。また、『ポップン2』『スピードデビル』といった新着ソフト情報も満載だ。

DC リアル路線を追求した3DSTG 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

- 発売日 8月26日
- 価格（税別） 6800円
- 発売元 バンダイ
- 開発元 ベック
- 現在の開発状況 80%（7月2日現在）

超現実をコンセプトに、ガンダムのもう一つの物語を綴る3Dシューティング。発売日も正式に8月26日に決定し、現在は開発も順調に進んでいる模様だ。

今回は、入手した新着ロムからステージ5の作戦内容、戦闘画面を紹介していくぞ。

とことんリアル路線を追求した意欲作だ

ムービーやメイン画面など、見た目の部分でも大幅にクオリティアップしているぞ

魅力の一つである団体戦も、さらに洗練されたものになっている

Stage 5【U.C.0079.12.23】ユーコン隊との戦闘

キャリートン採掘所の戦闘が終わった時、南部侵攻部隊もアデレード基地の陥落に成功していた。

「ホワイト・ディンゴ」は、奪還したアデレード基地にて"イエロークオッカ"と合流。周辺警戒の引き継ぎが行われ、アデレード市街の暗礁空域（コロニー落としの被害で廃墟と化し、未だ復興の目処もたっていない地区）のパトロールを行うことになる。

そこでアデレード基地から脱出し、潜伏していた敵部隊と遭遇。さらに沿岸部では、ジオンが新造したと思われる潜水艦ドックを発見。停留中のユーコンの部隊との遭遇戦となる。そしてそこから不審な輸送ヘリが飛び立とうとしていたのだが…。

建物が倒れていたり、地面の起伏が激しいので、戦いにくいステージ

後退していくザク。僚機に指示を与えて挟み撃ちに。逃がすな!!

攻撃目標：MS／ユーコン／ヘリ
登場MS：ザクⅡ／ゴッグ

潜水艦ドックにてユーコンを発見

さらにユーコンの横には輸送ヘリが…

水路の中に潜む量産型の水陸両用MSゴッグ。ジムのヒームサーベルを、その爪で簡単に受け止めてしまう。やはり水中ではジムは不利か!

目標を破壊すれば、ムービーが始まりミッションクリア

DC 人気の音ゲー第2弾！ ポップンミュージック2

●発売日：9月14日
●価格（税別）：4800円
●発売元：コナミ
●開発元：未発表
●開発状況：80%

落ちてくる「ポップ君」のリズムに合わせてボタンを押すだけという簡単ルールながら、絶妙なノリの良さと楽しい操作感で大ヒットした『ポップンミュージック』。現在、アーケードでは多数の新曲・新キャラを採用した『～2』が稼働中だが、その『～2』が早くもDCに移植される。今回は『～2』からの新キャラ6人とそれぞれの新着画面を公開しよう。

なおDC版は、アーケード版にはないオリジナル曲を13曲追加。またアーケードで好評だった「パーティーモード」も採用されている。このモードでは通常のポップ君にまぎれて「イベントポップ君」が落下。それを取ることで、さまざまなイベントを起こすことができる。多人数プレイに最適だ。

江戸の心は演歌でヤンス　エス・エイト・タロウ

下町で評判の、チャキチャキの江戸っ子おかっぴき。その外見の通り、曲は日本の心「演歌」！ ポップンと演歌の相性はいかに？

キュートでポップなネオ・アコースティック　スギくん

横浜の路上ライヴから有名になったギターポップデュオの実力派。ジャンルはネオ・アコースティック略して「ネオアコ」。

正統派マハラジャのお嬢様　カーリー

見たまんま、インドのお嬢様。でも辛いものは苦手らしい。曲もインド風味のポップス。『～2』では簡単な部類に入る。

新キャラもぞくぞく登場!!

不思議の国のデジロック　タイマー

歌ってしゃべれるミュージシャン。大きな懐中時計が某有名小説のウサギっぽい。曲は単純明快でノリの良いデジロック。

ビジュアル系ヴァンパイア　ユーリ

200年の眠りから覚めたヴァンパイアが、暇だったのでバンドを結成。曲はいわゆる「ビジュアル系」のロック。

高速ギターのメタルのカリスマ　ダミやん

超絶技巧のギターテクを誇る、ヨーロッパメタルシーンのカリスマ。曲は超高速のヘヴィーメタル。難易度は高いぞ！

DC アメリカ大陸大爆走!! スピード・デビル

●発売日：9月発売予定
●価格（税別）：5800円
●発売元：ユービーアイ ソフト
●開発元：ユービーアイ ソフト
●開発状況：70%

海外生まれの豪快なレースゲームが日本上陸！ ネバダの砂漠やコロラドの雪道など、アメリカ大陸のさまざまなコースが舞台。賞金を稼ぐことで、新車購入や改造も可能になる。また速度制限を破ると賞金が加算されるという妙なシステムもあるぞ。

↑雪化粧した深い渓谷を疾走する

↑前にあるのは古代メキシコの寺院

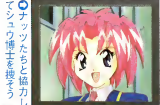
↑こ、これはジュラシックパーク？ ゴジラ？ こんな型破りの演出も

↑なぜかショベルカーに追い回される場面も

古今のアメ車が登場

登場するマシンは50年代風のクラシックカーから最新のスポーツカーまで全7種類。特にクラシックタイプはいかにもな「アメ車」で、マニアにはたまらない？

↑ガレージに並ぶアメ車の数々。賞金を使ってチューンナップもできる

DC キッドと冒険に行こう 超発明BOYカニパン ～暴走ロボトの謎!?～

●発売日　発売中（7月8日）
●価格（税別）　5800円
●発売元：セガ
●開発元：セガ
●開発状況　100％

新米発明家のカニパンが、行方不明になったシュウ博士を捜しながら、ロボトの暴走事件の真相を解明していくRPG。冒険に必要なアイテムは、発明して自分で作らなければならないぞ。また、オリジナルロボトを作って暴走ロボトたちと戦うこともあり、勝てば発明家レベルが上がるのだ。

↑ナッツたちと協力してシュウ博士を捜そう

↑オープニングでは、カニパンとキッドの活躍がアニメで再現されるぞ

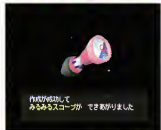
↑コアを使って自分だけのロボトを作り、バトルで活躍させよう

↑攻撃と防御をうまく使い分けて、敵ロボトをやっつけるのだ

発明家としての腕をみがけ

本を調べたりして発明のヒントを得ると、カニパンが発明をひらめき、アイテム作成のヒントがキッドに記録される。ヒントをもとに材料を集め、発明マシンで的確に加工すれば、冒険に必要となるアイテムを作り出せるのだ。

↑レベルが上がれば、高度な発明品を作れる

↑情報を得るとカニパンが叫ぶ。「ひらめいた！」

↑ヒントを頼りに発明マシンで加工。工程に応じたムービーが流れる

↑無事にアイテムが完成！　たまに失敗して、材料がムダになることも

DC プログラミングロボット対戦 マリオネットハンドラー

●発売日：7月29日
●価格（税別）5800円
●発売元　マイクロネット
●開発元　マイクロネット
●開発状況　100％

マリオネットと呼ばれる小型ホビーロボットの戦闘プログラムを作成し、1対1のバトルを繰り広げる純粋思考型ゲーム。性能の異なる6機のマリオネットからいずれか1機を選び、武器やパーツを購入してパワーアップさせていく。ただし、適切な行動を実行できるかどうかはプログラムチップの組み方次第。ロジカルな思考を与えて、相手を凌駕するのだ。

↑うまく索敵し、状況に合った攻撃をしかける。育てがいを感じる一瞬

↑↑このマリオネットは、TYPE Ⅰ・瞬発力強化型。どの武器を持たせるか、ショップで思案中

アクションは全自動、プログラムチップで作成

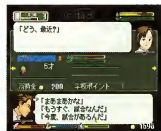
プログラムチップは「移動」「加速」「攻撃」「索敵」といった、基本動作をつかさどるものが基本。さらに、探索結果や機体状況を判断する「分岐」、そしてプログラムの流れを制御する「ラベル」が存在している。これらをフローチャート状に並べることで、マリオネットの動きを制御するわけだ。

↑それぞれの記号が、1つ1つのプログラムチップを表している

DCでもう1つの人生を仮想体験
ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

- 発売日：7月15日
- 価格（税別） 5800円
- 発売元：リバーヒルソフト
- 開発元：リバーヒルソフト
- 開発状況：100%

PSで発売され好評を博した架空生活シミュレーション『ワールド・ネバーランド』がDCに登場。プレイヤーは、架空の世界「オルルド王国」の一員となって、日々を過ごしていくのだ。

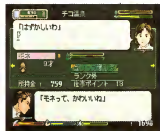
本作には、プレイヤーが成し遂げるべき「目的」や特定のストーリーはが設定されていない。あえて言うなら、プレイヤーが自由気ままに日々の生活を楽しむことが唯一の目的となるのだ。

王国の住人とのふれあいを楽しみながら、自分だけのゆとりのある人生を送ることができる「人生SLG」

通信にも対応

DC版オリジナル要素は、内蔵モデムを使ったさまざまなコンテンツ。プレイヤー専用のBBS（掲示板）やグリーティングカードが用意されており、それらを使ってプレイヤー同士の交流ができるのだ。

オリジナルのカードを他の人に送れる

行動の選択肢はまさに無限

ゲーム開始時に名前や性別を選択し、一度王国の住人になった後は、プレイヤーは寿命が訪れるまでの時間を自由に過ごすことが可能。過ごし方が分からない人は、基本的な行動として、「労働」「武術の鍛錬」「異性との恋愛」などが用意されており、これらを平均的にこなすことで普通の生活が送れる。そして、ゲームに慣れたらマニュアルに頼らない自由な生活を始めるといいだろう。

女性にモテたいのなら1日中ずっと声をかけまくるなんてこともOK

仕事は基本。でもやらなくても生活可能

王国にはさまざまな行事がある。が、もちろんサボっても良い

王国一の格闘家になるためには、すべてを犠牲にして修行する必要が

音速のドッグファイトを再現
エアフォースデルタ

- 発売日：7月29日
- 価格（税別）：5800円
- 発売元：コナミ
- 開発元：コナミ
- 開発状況：100%

コナミが贈るDCオリジナル3Dシューティング『エアフォースデルタ』。プレイヤーは、架空の共和国に所属する戦闘機乗りとなり、さまざまな内容のミッションをこなしていく。ミッションを遂行することで報酬を受け取り、さらに高性能の戦闘機へと乗り換えることもできるぞ。

音速を超える世界で展開するドッグファイト。敵は360度どこからでもプレイヤーを狙ってくるぞ

ブリーフィングの内容通りに、効率的に作戦を遂行せよ!

実在する最新鋭の戦闘機が勢ぞろい

本作に登場する戦闘機は、敵味方含めてすべて実在する主要戦術戦闘機を採用している。ベトナム戦争以後に登場したものをメインに各国から集められた機体は、その数全22機＋α。そのすべてに精緻なモデリングと重厚なテクスチャが施されているぞ。

イスラエル空軍向けに開発された、単座戦闘攻撃機。後継機はない

F-4E Phantom II

'60年代生まれながら、現在も航空自衛隊を始め、多くの国の第一線で活躍している名機だ

現在のロシア軍を代表する戦闘機。徹底的に機動性が重視されており、空中戦ではF-15を凌ぐ性能を誇る

DC パタPiで広がる友達の輪
アキハバラ電脳組 パタPies！

- ●発売日：7月29日
- ●価格（税別）：5800円
- ●発売元：セガ
- ●開発元：セガ
- ●開発状況：100％

アニメ、コミックで人気の「アキハバラ電脳組」がゲームになった。プレイヤーはアキハバラ参中の一生徒。自分のパタPiを友人のパタPiと遊ばせることで「ハート」を集めるのが目的だ。アニメで活躍したキャラの他、オリジナルの参中生たちも多数登場する。

⇧パタPiをタダでもらう代わりに…

パタPi
この世界で大流行している電脳ペット。友達からの友情を「ハート」に変換して蓄積できるという特殊な能力を持っている

パタPiを遊ばせ、友情のネットを広げよう

主人公はパタPiをタダでもらう代わりに、ハートを半年で500個集めねばならない。自分のパタPiを友人のパタPiと遊ばせ、相手を喜ばせればハートをゲット。最初は数人の友人しかいないが、ハートを得るうちに徐々に友達の輪も広がっていくハズだ。また誰のパタPiと遊ぶかによって、パラメータが変化していくぞ。

⇩とりあえず隣の友人のところへ遊びに。キャラごとの小劇場もあり

⇧最初は3人の友達としか遊べない

友達のネットワークがイモづる式に拡大!!

⇧ハートをもらううちに友人が増えていく

⇧パタPi同士の遊びで、コマンドを正確に入力できればハートをゲット

イベントも発生

友達のパタPiと何度も遊んで友情を深めると、イベントが発生することがある。各キャラごとにさまざまなイベントがあるので、好きなキャラとは何度も遊ぶといいかも。

⇧アニメの主人公・ひばりのパタPiと何度も遊ぶと、こんなイベントが

DC 心を持つロボットとのふれあい
マリオネットカンパニー

- ●発売日：10月発売予定
- ●価格（税別）：未定
- ●発売元：マイクロキャビン
- ●開発元：マイクロキャビン
- ●開発状況：70％

PSで好評を得た『マリオネットカンパニー』がDCにも登場。心を持つロボット「マリオネット」と暮らす6ヵ月のなかで、彼女をより人間らしくすることが目的だ。プレイヤーはマリオネットを改造し、またコミュニケーションをとって感情を育てていく。マリオネット以外にも、さまざまなキャラとの物語が展開するぞ。

⇧主人公は壊れかけのマリオネットを拾う

⇧パーツは3Dフィールドの電気街で購入

コミュニケーション

⇧マリオネットと会話を重ねると、徐々に反応が人間らしくなってくる

コンストラクション

⇧購入したパーツを組み込んで、彼女を自分好みに改造することが可能

DC 幻の街トロイアを歩こう
世界ふしぎ発見！トロイア

- ●発売日：7月22日
- ●価格（税別）：5800円
- ●発売元：TBS
- ●開発元：TBS
- ●開発状況：100％

TBS系列で放映中のテレビ番組「世界ふしぎ発見！」がアドベンチャーゲームになった。プレイヤーは「世界ふしぎ発見！」の調査員となって、紀元前12世紀のトロイア文明へタイムスリップ。ポリゴンで再現された古代都市を探索する中で、トロイア滅亡の謎に迫っていく。

⇧紀元前のトロイア文明を再現

DC 花札王を目指して勝負！
真本格花札

- ●発売日：7月22日
- ●価格（税別）：4800円
- ●発売元：アルトロン
- ●開発元：アルトロン
- ●開発状況：100％

こいこい、花合わせ、はちはち、おいちょかぶの4つの競技が楽しめる花札ソフト。メインとなるトーナメント戦モードでは、1月から12月まで毎月、ライバルたちと各競技の大会で激突。年間ポイントを競っていく。またルールを自由に変えてのフリー対戦、手役・解説などのモードもあり。

⇧ゲームでは珍しいはちはちも

※『マリオネットカンパニー』の画面は開発中のものです。

絶好調 ソフト購入に役立つポイントレビュー
ソフトウエア SOFTWARE IMPRESSION インプレッション

7月8日～7月29日 発売予定ソフト

夏休みを目前に控え、DC市場もヒートアップ！ 注目の通信対応『フレイムグライド』『ワーネバ』の評価は？ そしてSS最後の大作？『With You』は？ なお『シーマン』『クライマックス』は次号で評価します。

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は大きく変わってくる。というわけで、ここでは簡単なレビュアープロフィールを掲載。最近ハマッているゲームや好きなゲームなど、ゲームに対するレビュアーの趣味・嗜好が書かれているぞ。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは7月8日～7月29日発売予定の全ドリームキャスト、ならびに全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前の発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合がある。

また、レビュー用ソフトは特に断り書きがない限り、完成度100%のロムを使用。⌚マークは、レビュアーがソフト評価をした際の総プレイ時間数を表している。

名前	プロフィール
荒田茂樹	DC版『ソウルキャリバー』は、業務用よりきれいな画面で驚かされた。DC本体も安くなったし、そろそろ買い時かなぁ。…そうです、実はまだDC持っていないのです（『パワーストーン』も買おうかな）。
山口康弘	『スーチーパイ』のために3DOを、『ユナ』のためにFXを衝動買いした経験のある、編集部ダメ人間ズの一人。今は新しく、『シーマン』のためだけにDCのスケルトンモデルを購入しようかと考えているのだが…。
大野哲次	パソコンのスペックが厳しい。日進月歩のパソコンゲームの進歩においらのマシンは置いてけぼり。でも、『こみぱ』と『終末の過ごし方』を現在プレイ中。う～、みんなペンティアム100でゲーム作ればいいのに！
刈屋幸治	基本的にどんなゲームでも楽しめる人間なのだが、スポーツ（モータースポーツを含む）ものは苦手。先行したビジュアルメモリに遅れること数週間、やっと『カニパン』発売。すでにアニメは終了したけどね…。
大石美智子	頭を使わないお気軽なゲームが大好き。家ではピカチュウを調教、編集部ではムチをふるって部下や馬を調教する調教三昧（ウソ）。最近、鬼のような女上司等、暴れもののイメージが定着しちゃって困っている。
伊藤博充	ついに1999年の7の月となり、またぞろ例の予言が話題になっているが、ゲーム業界における大魔王は何なのだろうか。予言など信じるたちではないのだが、いい意味で業界内に刺激が起こるのは個人的には歓迎だ。
青木智彦	今や自他共に認めるドリFANギャルゲー番長。っていうか編集長やらせすぎ!!（逆ギレ） 確かにもうバーチャは古いさッ。他に取り柄はないさッ。だからシーマン調査隊に加わって逃げてやるさッ。バイバイ。
田中雅邦	ここ数ヵ月、DCを会社に置きっぱなし。理由は『北へ。』以来、プレイしたいDCソフトがないから。たぶん、あと1～2ヵ月は持ち帰らないだろう。ちなみに、今、家でプレイしているソフトは『風水先生』だ。
五十嵐達雄	記事は馬とプロレスばかり回ってくる。が、かつては野球少年で、プロ野球は小学校1年から日本ハムのファンだ（実家が肉屋だった）。現実の日ハムは今年もダメそうだが、せめて『やきゅつく』では優勝を…。
児玉守	じっくりプレイするゲームが好きな甘口レビュアー。最近DCが元気でいい感じ。夏のラインナップでさらに盛り上がってほしいところ。その中でも『キャリバー』が特に秀逸（格闘だけど）。こりゃおもしろい。
井上淳	なすびさんに会う。今では、人と会えるのが楽しくてありがたくて、と語る彼を前に、やれ人づきあいが苦手だの面倒くさいのと口にする自分を恥じた。それって、単に恵まれた環境に甘えてるだけだろ。反省。
松本亮	SLGを愛する専業ゲーマー。雑誌社対抗『F.I.D』大会（51P参照）で優勝してきたよ！ これで『サカつく2』『実況ワールドサッカー3』『カルドセプト・エキスパンション』に続く4大会目の優勝ですがな。

超発明BOYカニパン ～暴走ロボトの謎!?～

- ●発売日／7月8日
- ●価格（税別）／5800円
- ●発売元／セガ
- ●開発元／セガ
- ●ジャンル／ロールプレイング ●対象年齢／全年齢
- ●ディスク枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用
- ●データセーブ／18・プレイデータ、128・ミニゲーム
- ●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく

人気アニメがRPGに。アイテムの発明がポイント。（P102で紹介）

アイテムの発明が楽しいオーソドックスなRPG

主人公がビジュアルメモリを持つアニメとのメディアミックス作品なのだが、アニメが終了してからの発売となってしまったのは残念なところ。ゲーム内容はオーソドックスなRPGで、気楽にプレイできる。発明というシステムがユニークで、ヒントを探しながらいろいろ考えて、アイテムを作り出すことが楽しい。ただ、発明品を完成させるまでの手順がひどく長い場合もあり、お使いタイプのRPGが苦手な人には辛いかも。ゲーム本編のグラフィックは地味だが、アニメーション部分はキレイなので、原作ファンは満足できる出来だ。（刈屋：⌚5時間）

子供だまし？ いやいや しっかり作られてるよコレ

同名アニメのテーマである「発明」を上手に生かしている。RPGには不可欠の情報収集に、アイテムを発明するためのナゾナゾをからめ、歯ごたえ十分だ。しかも一度聞いた情報は、好きなときに重要な部分を確認できる。対象年齢を考慮してのことだろうが、ストレス軽減に役立っている。映像的にはDCで出す必要性はあるのか、という声も聞こえてきそうだが、既発売の専用ビジュアルメモリと連動しており、その点でも押さえるべき点を押さえてある。ただ個人的には、ソフトからミニゲームを落とせるようにしてほしかったが…。（井上：⌚5時間）

得点の根拠は？

●発明システムがいい感じ。ビジュアル的に地味な点は残念。（刈屋）
●子供から大人まで楽しめる、良心的な作りを評価。（井上）
●アイテム作成などのシステムが意外に奥深く、結構丁寧に作り込まれた良作。（青木：⌚6時間）

原作好きならプラス1点	アニメ見てれば+1はアリか	久々にRPGをプレイ
刈屋 7	井上 7	青木 7

FRAME GRIDE

●発売日／7月15日
●価格（税別）／6800円
●発売元／フロム・ソフトウェア
●開発元／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／アクション　●対象年齢／全年齢
●ディスク枚数／1枚　●複数プレイ／2人同時
●データセーブ／2・プレイデータ、環境設定
●対応周辺機器等／内蔵モデム、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

3D空間で展開する対戦メカアクション。　（P32で紹介）

通信対戦をメインに考えている人向けの作品

職人的な作り込みで定評のある同社らしく、しっかりまとまった良品。一見、接近戦重視の印象を受けるが、実際には遠距離でも独自の戦略で攻撃を組み立てられるので、遊び方の幅は広い。パーツ組み換えなどアクション以外の戦略性も高く、多方面にわたりプレイヤーを飽きさせないギミックが盛り込まれている。また予想以上に好感触だったのが通信対戦。キー入力に対するキャラの反応も良く、1人用とほぼ変わらぬプレイ感覚で遊べる。戦いもCOM相手とは比べ物にならぬ熱さで、これをやらずして何をやる！という感じ。通信対戦をメインに考えているならお勧めだ。　（伊藤：12時間）

シビアだが理不尽さはない絶妙なバランスが心地イイ

攻撃に移る際の動作が少し鈍い点と敵機を見失いやすい点。この2点が少しだけ気になっが、プレイを大きく損なう程ではなく、かなり楽しませてもらった。シビアなゲームなのだが、ちゃんと機体の特性を考え、戦術を組みたてていけば必ず勝てるバランスは見事。パーツ交換による機体のカスタマイズも、パーツを作り出す楽しみが加えられて意外にハマる。パッドでの操作感覚だが、最初の数回は機体の操作も武器の使い方も複雑に感じて「こんなのできない！」と嘆いていたが…すぐに慣れました。　（山口：6時間）

得点の根拠は?

●システム的には多少荒削りなきらいもあるが、通信対戦の魅力を加味してこの点数。　（伊藤）
●機体のデザインに惚れ込んでいるので、少し甘めの点です。　（山口）
●通信対戦はやはり楽しい! ということで+1。　（井上：5時間）

「アーマード」の熱狂的なファン	中世騎士の鎧が大好き！	ガリアン好きの心をくすぐられた
伊藤 8	山口 8	井上 8

ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

●発売日／7月15日
●価格（税別）／5800円
●発売元／リバーヒルソフト
●開発元／リバーヒルソフト
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／150・プレイデータ
●対応周辺機器等／ドリームキャスト・キーボード、内蔵モデム

架空世界「オルルド王国」で、人生を疑似体験。　（P103で紹介）

ただ暮らすだけでもめちゃ楽しい

やること自体は難しくない。荷物引きずって仕事したり、訓練して戦って出世したり。何人もの男と付き合って、ふられたり結婚したり。年に1回、独身男女の集会みたいのがあって、みんな一生懸命相手探してたり。あまつさえ結婚後もほかの男と付き合ってみたり。あ、あと、国で一番の金持ちになったときは嬉しかったね。で、やってるうちにやめられなくなっちゃう。難しく考えるゲームが苦手な人にはオススメです。通信の部分は、メールとかBBSとか、知らない人と交流できて楽しいかも。みんないっせいに王国でプレイできるなら文句なかったんだけど…。　（大石：4時間）

平凡で幸せな日常に飢えているひとに

ファンタジー風異世界で一市民として生活する、風変わりなソフト。たくさんのCPUキャラと出会って、恋をしたり試合をしたり…という「日常」をゆったりと楽しむのが正しい遊び方だろう。明確なシナリオや目的は特にないので、波瀾万丈の冒険にはならない。でも、日常ってそんなものだし、「平凡な毎日」という空間に浸れば、不思議と幸せな気分になれる。ただし、会話の種類が少なく、行動パターンが作業的に感じられるのが難。キャラの人数が多い分、このへんはいたしかたないところか。　（荒田：3時間）

得点の根拠は?

●ゲームの流れはPS版と同じ。やったことない人なら+1点。（大石）
●ちっこいキャラが大量に出てくるので個体を覚えられない。　（荒田）
●充実したプレイをしようと思ったら、結局マジメな生活を送るしかないのが残念。（伊藤：10時間）

PS版はやり込んだ	目的のないゲームってわりと好き	自堕落生活を実践している
大石 7	荒田 6	伊藤 6

世界ふしぎ発見！ トロイア

●発売日／7月22日
●価格（税別）／5800円
●発売元／TBS
●開発元／TBS
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢　●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／15・プレイデータ
●対応周辺機器等／VGAボックス

幻の古代文明「トロイア」滅亡の謎に迫る。　（P104で紹介）

単なる歴史ガイドじゃないラブロマンスもありです！

「世界ふしぎ発見！」とあるので歴史紹介ソフトかと思ったら、ギリシア神話の「トロイの木馬」を題材にした歴史体験アドベンチャーでした。シナリオ的には、スリルあり、アクションあり、ラブロマンスありで、ちょっとした映画風の展開。登場人物もいい味を出していて、特にガイドは何かと笑える存在だった。ただ、ゲームとしてとらえると不満点が…。ミニゲームがいくつかあるが、どれも内容はいまひとつ。また街中の移動では、視点の問題からか酔いが生じる。謎解きの部分も少なく、ややゲーム性が薄く感じたのは残念。　（児玉：5時間）

アイデアは面白いがプレイ環境の悪さは問題

純粋にゲームとしてみるとツライ点は多い。マップ移動時のロードの多さ、移動の遅さ、おおざっぱなポリゴン、入れるかどうか分かりにくいドア。そしてなにより「酔う」こと。低い視点でヌルヌルと動くためか非常に3D酔いしやすく、プレイするうえでかなり支障がある。

だが「遺跡でしか存在しない街をCGで再現」したうえで、「歴史の謎を独自の解釈で解く」のは、かなり知的好奇心を刺激する試みである。せめて移動時の「酔い」がなかったら、歴史好きにはもっと楽しめたのでは。　（五十嵐：5時間）

得点の根拠は?

●シナリオの展開にはやや興味をひかれたが、いかんせん移動に問題あり。この部分がマイナス。　（児玉）
●ゲームとしての完成度は低いが、試みとしては面白い。個人的には豊臣大阪城の再現希望。　（五十嵐）
●画面は酔いやすいが、音声関連の演出はいい。　（刈屋：3時間）

世界史が大好き！	センター試験世界史88点	番組自体は割と好きだけど…
児玉 5	五十嵐 5	刈屋 6

真 本格花札

●発売日／7月22日
●価格（税別）／4800円
●発売元／アルトロン
●開発元／アルトロン
●ジャンル／テーブル
●対象年齢／全年齢　●ディスク枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／2・プレイデータ
●対応周辺機器等／ぷるぷるぱっく、VGAボックス

こいこいなど4種の競技が楽しめる花札ソフト。（P104で攻略）

本格派の名に偽りないがだからこそ気になる点も

勝利の「ごほうび」のない、純粋な花札ソフト。本当に花札が好きな人でないと楽しめないが、地味ながら丁寧な作りは好感が持てる。メインとなる「トーナメント戦」は大会を重ねるごとに時間制限などのルールが徐々に厳しくなるため、ゲームを進めるなかで自然と腕を磨くことが可能。初心者から中級者へのステップアップには最適だ。「はちはち」が遊べるのも珍しい。

気になるのは、相手の取り札が自由に見られない点。3D時は相手の番にしか見えず、2D時にはリーチ表示がじゃまになる。細かい部分だが、本格派と銘打つからには気を使って欲しい。（五十嵐：4時間）

出来は悪くないのだが気になるところが…

花札というか、テーブルゲームとしては、安定して楽しめる1本。各競技のルール＆専門用語もわかりやすく解説されているし、画面レイアウトも見やすくまとめられている。また、思考ルーチンも、ちゃんとキャラクタごとに違いが感じられた。だが、気になった点がひとつ。「こいこい」を3D視点でプレイすると、"勝負"か"こいこい"かを決めるときに、相手の取り札を確認できないのだ。のるかそるかの、重要な判断材料になるところなだけに、問題アリと言わざるを得ない。競技中に2D視点への切り換えができれば良かったのに。（田中：2時間）

得点の根拠は？

●花札自体は及第点。ただ本当に好きな人以外はツラい。（五十嵐）
●3D視点でのマイナス点がなければ＋1できるのだが…。（田中）
●3D視点で相手の取り札が見られないのは困る。（荒田：2時間）

With You ～みつめていたい～

●発売日／7月29日
●価格（税別）／7200円
●発売元／NECインターチャネル
●開発元／NECインターチャネル／スタック
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢　●ディスク枚数／2枚
●複数プレイ／1人用
●データセーブ／8・プレイデータ
●対応周辺機器等／なし

パソコンで大ヒットした恋愛ADVの移植作。（P92で紹介）

ノベルズ風のシステムだけにシナリオに奥深さが欲しい

今まで発売された恋愛ADVに比べると、かなりノベルズ色の強さが目立つ。その女の子へ一直線という人なら、特に問題なくエンディングは迎えられる。二者択一だし…。でも確かにどのキャラにも魅力を感じる。個人的にもすごく良いと思うが、やはりシナリオがちょっと物足りないかなぁ。真奈美編はズレてる気がするし。シンプルなシステムなだけにもう少し話の展開に華があれば、かなり評価の高い作品になったのでは。そう思うとちょい残念かな。でも、人気が高い理由がわかるような気がする。やはりキャラが良いから…。（青木：16時間）

ヒロインにハマレるかが好き嫌いの分かれ道

パソコン版と比べても遜色ないところか、これまでもF&C作品を移植してきただけあって、グラフィックなどの出来はサスガの一言。このこだわりは嬉しい。ただし普通のギャルゲーだと思うと、「落とせない」キャラばかりなので、その辺りの不服が出るのかも。パソコン版自体が、2人のヒロインのうちどちらかとしか結ばれないノベル風アドベンチャーなのだから、菜織と真奈美どちらかに対してハマれなければ厳しいかもしれない。だが、ストーリー、ヒロインの設定ともにハマることができれば、青春の甘酸っぱい1ページを感じることができるのでは？（大野：20時間）

得点の根拠は？

●ヒロインとそのシナリオで採点。菜織9点！　真奈美6点！（青木）
●ほぼパソコンそのままの移植度に満足。（大野）
●キャラに魅力を感じたが、シナリオはもう一つ。（児玉：8時間）

レビュアー座談会　雑感Impression!!

五十嵐　前号のレビューで大好評の『首都高バトル』が、発売週だけで10万本突破の大ブレイク！
児玉　今号にも隠れた大物が!?　気になる2本を取り上げてみるッス！

通信専用？ロボットACT『フレイムグライド』

五十嵐　フロムのロボットものといえばPSの『アーマードコア』だけど、それに比べてどうかな？
伊藤　『アーマードコア』のイメージで買うのはお勧めできませんね。操作性は一緒だけど、向こうは戦場が舞台のミッション制、こっちは1対1の対戦がメインですから。
山口　操作もこっちの方が難しい気がするね。パッドのせい？
井上　PSよりボタンが少ないせいか、同時押しが多いですね。4つ同時押しを強いられたりとか、なんか『ポップンミュージック』みたい（笑）。
山口　ただ、難しい操作にも一理はあるね。機体の動きと視点の動きが違うとか、やり込むと考えられているのが分かってくる。
井上　でも、レスポンスがわずかに遅めな気がしますが…。
伊藤　その代わり、まだテストの段階とはいえ、通信対戦でも動きがまったく落ちなかった。ハッキリ言ってこのゲーム、初めから通信対戦のためだけに買ってもいいくらい、通信はデキがいい！
山口　1対1なら人間と闘った方が面白いからね。『ラリー』ほど混まないだろうし、通信対戦してみたい人にはオススメできるよ。

やはり女の子は多い方がいい？　『With You』

松本　キャラもいい。ストーリーも悪くはない。でもシステムが…。
青木　「落とせる」キャラが2人というのは、ちょっと不満ですよね。特に『フレンズ』のあとだけに。
大野　でも、このゲームでは二者択一の葛藤が恋愛の原動力だから、これはこれでいいんじゃないかな。
児玉　だから、真奈美か菜織のどちらかに転べないとツライッスよ。僕はミャーコ命ッスから。
大野　それはかなり特殊な気がするが…。まあ、『フレンズ』みたいなボリューム感はないけど、シンプルにお話を楽しめるよ。感じとしては少女向け恋愛小説のノリかな。ところで、青木くんの好みは？
青木　乃絵美！　あんなカワイイ娘が妹じゃ、もう我慢できな…！
大野　アブノーマルだな。じゃあ五十嵐さんは？
五十嵐　そりゃ、まさしろ！　…って、おいみんな、なぜ逃げる？

アーケード・ヒッツ・ナウ ARCADE HITS NOW

今回は期待の新作2本と『メタスラX』の情報をお届け。ところでこのコーナー、次号から何か変わるらしいよ…

炎を消せ、命を救え、それが俺たちの使命！ 消防士 ブレイブファイヤーファイターズ

セガ第1ソフト開発部／7月稼動予定

『クレイジータクシー』、『エアラインパイロッツ』に続くセガの「職ゲー」第3弾、それがこの『消防士　ブレイブファイヤーファイターズ』だ。プレイヤーは消防士となり、燃えさかる災を消火しつつ、逃げ遅れた人たちを救助していかなければならない。

プレイに使用するのは消防ホースを模したコントローラ。手元の赤いボタンで放水し、先端のノズルで集中放水と拡散放水を使い分けることができる。ゲーム中では実際の火災現場のように広範囲に燃えている場所や部分的に燃えている場所などがあるため、このノズルをうまく使って状況に応じた消火をする必要がある。また放水ボタンを押しっぱなしにしていると水圧が弱まり、水の出が弱くなるという点にも注意が必要だ。

画面上部に表示されているタイムはゲーム全体の制限時間で、これがゼロになるとゲームオーバーだ。火災ポイントではそのシーンごとの制限時間が表示され、時間内に消火すればボーナスとして残りタイムが全体のタイムに加算されるので、素早く迅速な消火テクニックが要求されるぞ。登場は7月中旬予定。楽しみに待とう！

リアルな炎が圧倒的迫力で迫る。的確に状況を判断し、消火せよ

水圧メーター
放水ボタンを押しっ放しにするとメーターが減少。結果としてタイムロスに

放水中の水
炎の状態に応じてノズルを調節し、集中と拡散を使い分けろ。経験が重要だ

炎は場所によっては飛び火して延焼を起こす場合もある。周囲の小さな炎に対しても気が抜けない

とりあえず帰ってきたけどこれで最後…「メタルスラッグX」のひみつ

久々に復活の『メタスラX』。今回はステージ攻略とはまた違う、ちょっとマニアックな情報をメインにお届けしよう。また要所には、SNKの『メタスラX』開発チームの方から頂いたコメントも掲載。マニア並びに初心者も必読だ！

① 隊長爆死

通常1面ボスの横にいる敵の隊長は、ボスが倒されると白旗を振って降参する。ところがある条件下で、この隊長を爆死させることができるのだ。やり方は、**「クリア後白旗を振っている時にボスの主砲弾を当てる」**というもの。要は主砲弾を撃ったと同時にボスを破壊。なおかつその弾を、旗を振っている隊長に当たるように誘導すればいいのだ。

SNK「これは開発中に隊長死亡の演出があった頃の名残ですね。特に隠しボーナスとかはありません」。

いざやってみると激ムズだが…。

まあこんな感じになれば成功。ちなみにこのネタは、開発チームの人たちも知らなかったそうだ

ボス戦小ネタ。2人プレイの場合、画面右端は安全地帯になります

② 3ボス独自の演出

メタルスラッグを始めとする乗り物は、通常プレイヤーが乗っていない状態では無敵になっている。しかし唯一3面ボスに対してはその常識が通用しない。ボスがしゃがんだ時真下にいると、問答無用で潰されてしまうのだ。もちろん乗り降り無敵も例外ではない。この理由は？

SNK「一般的にゲームというものは原則がありそれを最後まで貫くのが普通ですが、本作品においては見た目で納得できそうな場合にはこれを外れてもよしとしています。あれだけ巨大なボスに踏まれたんだから、人が乗っていようといまいと壊れるだろう…というわけです」。

言われてみれば納得の理屈だ。

メタスラ轟沈。乗り降り無敵も無駄！

乗り物大道芸。重くないのかなあ…

③ ドロップショットの効果

ドロップショットやロケットランチャーなどの敵にヒットすると爆発する武器アイテムには、ある独特の効果が存在する。それは倒した敵に追い打ちがかけられることだ。爆発で吹っ飛んでいる敵には地上に落ちるまでのわずかの間、当たり判定が残っている。この時に1発だけ攻撃を当てることができるのだ。手持ちの武器はもちろん、距離が近ければタイミング次第で近接攻撃も当てられる。ただし狙ってやるのはかなり難しく、確実に狙えるのは3面中ボスの後に出るドロップショットで、屋根の上の敵を倒す時くらいしかない。これも弾のバウンドする位置を調節する必要があるので難易度は高い。余裕があれば狙ってみよう。

ドラマティックな展開に息を飲め！

この『消防士』は『ゾンビリベンジ』と同じく、映画のようなストーリー展開に沿ってゲームが進んでいく。ホテルのオープニングセレモニーで大火災が発生。館内には市長を始めとして多数の市民が取り残されている。炎と戦いながら逃げ遅れた市民を救い、やっと市長を発見するが、市長ははぐれた家族を捜しに制止を振り切って炎の中へ…。という感じで序盤のストーリーは展開されていく。はたして事件の結末やいかに？

命懸けの消火活動。炎との戦いが始まる

2階の廊下が崩れ落ちた。緊張感溢れるイベントシーンも満載だ

炎にまかれて階下へ転落する市民。急いで救助せよ！→右は市長救出のシーン。しかし彼は家族を捜しに炎の中へ…

スーパーダイナミックアクションゲーム、再び見参！

ストライダー飛竜 2

カプコン／稼動日未定

ダイナミックなアクションとゲーム全体を貫くクールな世界観。今なおカルト的な人気を誇る『ストライダー飛竜』の続編がいよいよ登場だ。今回は前作でもお馴染みのスライディングや張りつきといったアクションに加え、ダッシュが使えるようになった。武器は画面を見る限りサイファーのみだが、前作のオプションのような補助兵器も登場するのだろうか。新たな世界観、新たな敵。新たな飛竜を体験できる時はもうすぐだ。

前作から10年。待望の第2弾！

2Dと3Dを融合した美しい画面

ステージごとの演出もよりハデに

4 レーザーのひみつ

レーザーは武器アイテムの中でもかなり強力であるが、発射時のエネルギー消費量が大きいのが難点。それをカバーするためには以前に触れた屈伸キャンセルが有効（消費量を抑えられる）なのだが、このキャンセルレーザーにはもうひとつ大きな効果があるのだ。それは**「通常のレーザーよりも1回で与えるダメージが大きくなる」**ということ。実はコレ、プレイヤーの間では『2』の頃から噂されていた現象なのだが、はたして本当のことなのか？

SNK「本当です。レーザーのキャンセル撃ちを行うと、通常の倍の弾数を発射しているのと同じ現象が起こるのです。なぜそうなるのかはややこしいので割愛しますが、結果的に同じ1発でも与えるダメージは2倍になるので、敵を半分の時間で破壊できるようになります。しかもエネルギーの節約にもなるので一石二鳥。正確には攻撃力が上がっているわけではないのですが、効果としては同じだと考えてもらって構いません。実はこの現象、開発内部でもレーザーを担当したプログラマー以外は、今回（編集部に）指摘されるまで誰も知りませんでした」。

というわけでキャンセルレーザーは強い、ということが見事証明された。早速実戦に投入しよう！

キャンセルレーザーは5面の地下鉄の所で特に役に立つ

5 その他の小ネタ

キャメルスラッグの点稼ぎ

1面の途中でラクダ兵を倒したあと普通は右の壁を撃って壊すと思うが、実はキャメルスラッグに乗って体当たりするだけでもこの壁は壊せるのだ。しかもなぜかスコアがバリバリ（1万点以上）入る。1面で100万点を出すには必須のテク。

ランク設定の見分け方

業務用では店によって難易度設定が違う場合が多いが、これを見分けるには1面途中のラクダ兵が撃つ弾の数で判別すればよい。2発ならノーマルランク。3発ならハードランクだ。ハードでは敵の誘導弾などの動きが速くなり、敵の耐久力も全体的に上がっているのが特徴。

これがハード。分かりやすいでしょ

アイテムの出現法則

ゲーム中に出現するアイテムは手榴弾などの固定物以外、すべてランダムで出現するようになっている。従って3万点の宝石や光るコウモリが出るかどうかはまさに運まかせなのだ。以前記事中でタイムが関係云々と書いたが、調べが足りませんでした。どうもすんません。

相川留美と一文字百太郎

留美と百太郎はいわゆるお助けキャラだが、一応捕虜扱いで救助ボーナスも高い。この2人に関する小ネタ。接触する前に留美を撃つとアイテムを2個多く落とさせることができる。また百太郎は通常気合弾で援護攻撃をするが、プレイヤーが近接攻撃を出せる間合いまで敵に近付くと回し蹴りをする。これはほとんど見られないので結構レアネタ。

MISSION ALL OVER!!

※屈伸キャンセル…しゃがみ→立ちの動作を素早く繰り返すことで接近攻撃の隙をなくすテクニック

ドリームキャスト関連の最新情報！ ニュース ウェーブ

News Wave

ゲームファンにお届けするゲーム関連の最新情報コーナー。夏休みを控えてイベントも真っ盛り。そのほか値下げしたDCの話題など今号も盛りだくさんの内容でいきます。

TOPIC 売れ行き好調、品切れ店続出!! 値下げで追い風に乗った？ ドリームキャスト

6月24日からの値下げが注目を集めていたDCだが、P72で紹介した通り、6月27日までの4日間で5万6089台（本誌調べ）の売り上げを記録した。店舗によっては200件近い予約が入っていたところもあり、まさに値下げの効果てきめんといったところ。

値下げと同時発売のソフトも好調。「『首都高バトル』や『ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in日本武道館～』はハードと一緒に買う方が多かったです。車ファンや、プロレスファンが求められたんでしょう（流通関係者）」とのこと。

ここへきて追い風に乗ったといえるDCだが、さきの流通関係者によるとまだまだ安閑としてはいられないという。「今回の値下げでは、DCはほしいけど高かったから見送っていたというユーザーが反応しているようです。だからある程度経ったら落ち着いてしまう可能性もあります。

いずれにせよラインナップ不足は解消されていない。『ソウルキャリバー』以降が見えてこないんです。今回の盛り上がりでライセンシーさんがどれだけやる気を出してくれるかが今後の鍵を握ると思います」。

やはり最後はソフトの勝負になりそうだが、DCが盛り上がりを見せたのも事実。今後への期待が膨らむ。

秋葉原の販売店でも大きなスペースが割かれていた

DCトピック① マジョーラドリームキャスト値下げ

平忠彦氏プロデュースによる限定500台の「マジョーラドリームキャスト」が値下げされる。新価格は28500円（税別／送料1000円が別途必要）。現在このマジョーラDCは予約受付中。7月中旬にはお手元に届くようになっているぞ。

問い合わせ先 ☎053−437−2125（タイラ・レーシング）

7月23日（金）～25日（日）に開催される、鈴鹿8時間耐久ロードレースで販売されることになっている

DCトピック② 噂の新CMの評判のほどは？

DCの値下げに合わせて放送されている新CM「歌う工場」。未だすべてが謎に包まれている「後藤喜男」の存在だが、ではこのCMの評判のほどはいかがなものなのだろうか。CM総合研究所の福島和美さんにうかがってみた。

「5月21日～6月20日までの好感度調査では、このCMはゲーム業種で3位に入っています。特徴的なのは12歳以下の男子に人気があることですね。好感要因としては音楽を挙げる人が多くて、宣伝文句のような音楽が印象に残ったようです。まだ湯川専務ほどの好感度はありませんが、新展開が期待できるのでじわじわ順位を上げる可能性が高いと思います」とのこと。ワクワクしながら次の展開を待つしかない!?

男の子に人気なのはインパクトのある音楽ゆえ？

EVENT ゲーム関連のグッズも充実の「東京キャラクターショー1999」へ行こう！

いよいよ間近に迫った「東京キャラクターショー1999」。今回はゲームメーカーを中心に直前情報をお届けする。

今回のメインビジュアル。声優さんやマンガ家などゲストも盛りだくさん

参加メーカーは63社。最大出展ブースを誇る角川書店では「機動戦艦ナデシコ」や「スレイヤーズ」といった人気キャラが集合。トークショウやサイン会などが目白押しだ。

また、この手のイベントには欠かせない存在となったデータイーストは『REVIVE...～蘇生～』グッズを出展。そのほかセガやコナミなどたくさんのメーカーが腕によりをかけたグッズを用意している。

もちろんゲストを多数招いてのステージイベントも充実。詳しくは以下のホームページまで。

http://www.jolf.co.jp/event/tcs

日　時　7月24日（土）10：00～18：00
　　　　25日（日）10：00～17：00
会　場　東京ビッグサイト　東6番ホール
入場料　当日券／1200円（税込）※小学生以下は入場無料
問い合わせ先　☎03-3231-5354（東京キャラクターショー事務局）

出展メーカー	出展内容
SNK	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズのグッズ販売など。
カプコン	『ストリートファイター』シリーズなどのグッズを販売。
角川書店	『機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION』がプレイ可能な状態で出展。角川書店の誇るキャラグッズが勢ぞろい。神坂一、あらいずみるいらによるトークショウも（24日／12：00～）。
コナミ	おなじみ『ときめき』グッズが大登場。
コンパイル	元祖ぷよまん本舗出展。あの仁井谷社長のライブもあるらしい。
サンライズインタラクティブ	『サンライズ英雄譚』が出展。そのほかレアアイテムの販売も。
セガ	『シェンムー』や『サクラ大戦』などセガの誇るコンテンツからグッズを多数販売。もちろんドリームキャストグッズもあるよ。
データイースト	『REVIVE... ～蘇生～』の新作グッズ販売。そのほかキャラショー限定の福袋もお目見えする。
日本コンピュータシステム	『ラングリッサー ミレニアム』グッズが早くも登場。
ハドソン	『北へ。』マウスパッドやクリアファイルを販売予定。

※そのほかアトラス、ESP、イマジニア、エクシング、コーエー、サン電子、トミー、ナムコ、バンダイ、バンプレスト、ボトムアップ、メディアワークスなどが出展。

EVENT ドリームキャストも遊べちゃう「AKIBAX'99 インターネットショーin秋葉原」開催

7月17日（土）〜20日（火）までの4日間、JR秋葉原駅の駅前広場にて「AKIBAX'99 インターネットショーin秋葉原」が開催される。インターネットとデジタル家電をテーマとしたこのイベントでは、PCやモバイル関連の通信分野に縁の深いメーカー約30社が出展。最新テクノロジーを披露するのだ。

しかも、セガがこのイベントに出展。当日はドリームキャストの試遊台を設置して、通信対応のゲームで遊べるようになっているぞ。

そのほかゲストも充実のこのイベント、秋葉原へ行った際には、立ち寄ってみては？　詳しくは以下ホームページへ。

http://www.akihabara.or.jp

○当日はAKIBAX GIRLSたちがお出迎え。彼女たちに会いたくばアキバへ走れ!!

日　時　7月17日（土）〜20日（火・祝）
11：00〜19：30（20日のみ18：00まで）
会　場　JR秋葉原駅前広場
問い合わせ先　☎03-3224-6202（AKIBAX'99実行委員会）
おもな出展メーカー　セガ、インテル、マイクロソフト、シャープ、東芝、富士通、ドコモ、DDI、東京デジタルホンなど

EVENT すべての「ときめき」ファンにこのイベントを捧ぐ！「ときめきメモリアル THE 5th Anniversary〜文化祭に行こうよ！〜」

'94年5月27日にPCエンジン版が発売されてから5年。多くのゲームファンを虜にしてきたコナミ『ときめきメモリアル』が生誕5周年を迎えた。そして来る8月6日（金）〜8日（日）の3日間には、ファンへの感謝の意味を込めたイベント「ときめきメモリアル THE 5th Anniversary〜文化祭に行こうよ！〜」が開催されることになった。

会期中は『ときめき』の世界観が満喫できる企画が盛りだくさん。そのほか8月19日（木）発売予定の「ときめきメモリアル カードゲーム」の先行販売も予定されている。

また、イベントの目玉として本邦初（！）のPS版『ときめきメモリアル2』のビデオ上映が決定！　ファンなら見逃せないイベントとなっているのだ。

○まさに私立きらめき高校の文化祭へ遊びに行くかのようなイベントなのだ

日　時　8月6日、7日（土）12：00〜17：00
8日（日）12：00〜16：00
※時間は変更になる場合があります
会　場　新宿住友ビル　住友ホール・地下1F
東京都新宿区西新宿2-6-1（JR新宿駅西口より徒歩約7分）
入場料　無料
問い合わせ先　☎03-3479-3044（『ときめきメモリアル』文化祭事務局）
※土、日曜、祝日を除く15：00〜17：00

EVENT 東京ゲームショウ'99秋は9月17日〜19日に幕張メッセで開催

先日、「東京ゲームショウ'99秋」の開催概要発表記者会見が行われた。

それによると、開催日は9月17日（金）〜19日（日）までの3日間（17日はビジネスデー）。開催場所はおなじみ千葉県・幕張メッセ。テーマはゲームの新しい未来をここから発信するという意味を込めて、「Coming Surprise〜スゴイは、ここから」。出展メーカーはこの不景気を反映してか、前回から15社減って67社となっている。

一般入場券の前売りは8月上旬より全国プレイガイドにて行われる予定。金額は1000円（税込／小学生以下は無料）となっている。

○未来の国際都市「TOKYO」をイメージして作られた、今回のメインビジュアル

問い合わせ先　☎03-5512-3154（東京ゲームショウインフォーメーションセンター）

EVENT 恐怖の世界を音楽で「バイオハザード オーケストラコンサート1999」

新日本フィルハーモニー交響楽団による「バイオハザード オーケストラコンサート1999」の公演が行われることになった。

『バイオ』シリーズからの選りすぐりの楽曲が堪能できるこのコンサート。そのほかにもPS版『バイオハザード3』の音楽とオープニングムービーの先行紹介などが予定されている。プロデューサーである三上真司氏も出演するとのことだから、思わぬ裏話を聞けるかも!?

日　時　8月25日（水）19：00開演
会　場　すみだトリフォニーホール　大ホール
料　金　全席指定／前売　S席3150円、A席2100円（いずれも税込）
※チケットは7月10日（土）よりチケットぴあ、チケットセゾンなど各種プレイガイドにて発売。
問い合わせ先　☎03-3340-0740（カプコン セルピュータレーベル）

EVENT ネットワークバトルで本誌代表として戦ってくれ!!『ストリートファイターZERO3サイキョー流道場』

好評発売中のカプコン『ストリートファイターZERO3サイキョー流道場』。すでに通信対戦を楽しんでいるファンも多いことと思うが、その通信機能を使っての「夏休み特別企画！　豪華賞品争奪！　雑誌社対抗!?　納涼ネットワークバトル」が開催されることになった。

何やら長い名を持つこのイベントだが、要するに「ネットワークバトル」に参加するとき雑誌別に用意されたパスワードを入力して、その「雑誌代表」としてネットで戦うというもの。つまり、ドリームキャストFANのパスワードを入力すると、ドリームキャストFANの代表として戦うことになるわけ。ランキングも総合順位と各雑誌別の2種類を用意。優勝者には豪華賞品がプレゼントされるのだ。

このイベントは7月23日（金）〜8月31日（火）まで開催される。気になる本誌のパスワードと優勝者への賞品は7月30日（金）発売のNo.15にて紹介予定だ。それまでキミのキャラと腕を鍛えておいてくれ!!

GAME ネオジオポケットカラーに「がんばれ阪神タイガース限定バージョン」登場

SNKネオジオポケットカラーに新しい仲間が登場することになった。黒と黄色のストライプがかっこいい、「がんばれ阪神タイガース限定バージョン」だ。発売日は7月29日（木）、価格は8900円（税別）となっている。阪神ファンならずともほしくなっちゃうね。限定版なので早めに予約しておくといいかも。

↑本社が大阪にあるSNKはやっぱり阪神ファンが多いのかな？

GOODS 古の合戦も再現できる!?「歴史トレーディングカードゲーム 三國志 赤壁大戦」

「歴史トレーディングカードゲーム三國志 赤壁大戦」が発売されることになった。おなじみの三國志の物語でも、孔明出廬から赤壁の戦いまでをトレーディングカード化した本作。曹操や劉備、孫権、孔明といったおなじみのキャラやイベントなど258種類のカードがあり、お好みの軍勢を作って合戦が楽しめる対戦型カードとなっているのだ。

◆7月31日（土）発売　価格：スターターキット（60枚入り）1500円、ブースターパック（10枚入り）400円（いずれも税別）

↑三國志ファンにはたまらない！ 歴史トレーディングカードシリーズは今後も続々登場する予定だ

制作：コーエー　販売：やのまん
問い合わせ先　☎03-3625-7033（やのまん）

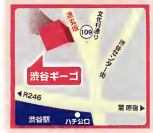
AMUSEMENT ドリームキャストのアンテナショップも新デートスポット渋谷GIGOオープン

セガのアミューズメント施設、渋谷GIGOがオープンした。一番の特徴はやはりドリームキャストのアンテナショップ「Dream on！」。P58でも紹介しているとおり、ネットワークが楽しめるのはもちろん、試遊台の設置やグッズ販売など、ファンにはたまらない空間。そのほか女性の身だしなみのための「パウダールーム」など配慮は万全。もちろん肝心のアミューズメントマシンも充実。約210台にも及ぶ最新機が設置されているのだ。デートの折りにはぜひご活用ください。

↑店内はおしゃれな空間なのだ。もちろんゲームは充実

↑オープン3ヵ月間、毎週土、日曜日11：00～17：00は彼女たち「ドリームメイツ」がDCの遊び方を教えてくれるよ♥

↑グッズやDCソフトもここで買えちゃうのだ

営業時間
10：00～24：00（年中無休）
☎03-5458-2201

特別企画 あのサターンソフトは今?

仕方のないこととはいえ、最近めっきり数が減ってきたサターンソフト。そんな中でも特に目を引くのが発売日未定のタイトル。「果たして本当にでるのかしら？」という読者のギモンを代弁して直接メーカーにぶつけてみた。

↑「制服」は「究極の制服」が似合う女の子をプレイヤーが探し出すという設定の恋愛シミュレーション

● 『ワーズ・ワース』

やはりまず気になるのはこのタイトル。今年になってPC版も発売され、多くのファンが心待ちにしていることと思うのだが、エルフさんからは**「未定です」**というお返事。どうやら気長に待つしかないみたい。

● 『制服〜ハイスクールカウントダウン〜』

アローマ（ユーメディア）から発表されたこのタイトル。本誌でも何度か紹介していて、熱心なファンも多かったのだが…。

「大変お待たせしてすみません。市場の状況なども鑑みて、とりあえずサターンでの開発は中止させていただくことになりました。ただ、『制服』は何らかの形では出したいと思います（広報／黒木）」。別のプラットフォームでの発売を検討中とのこと。正式発表を待とう。

● 『モニカの城』

サターンの初期から『ファラドゥーン』としてカレンダーに名を連ね、今なお発売日未定の知る人ぞ知る、このタイトル。パイオニアLDCに聞いてみると**「制作上の都合により発売を中止します」**とのこと。う〜ん、残念。

● 『リアルサウンド2〜霧のオルゴール〜』

以前ワープの飯野賢治氏が東京ゲームショウで発言していた通り、DCで出すことになりそう。『1』もDCに移植されているし。

● 『ソニック3D フリッキーアイランド』

最後に、'99年発売となっているセガのこのタイトルは？

「現在、発売日を調整中です。サターンにソニックが登場するまでしばしお待ち下さい（パブリシティチーム／ウィルス久田）」。

どうやら海外育ちのソニックで遊べる日も近そうだ。

↑多彩なアクションが魅力のアクションRPG『モニカの城』。発売中止は残念

↑サターン版ソニックを心待ちにするユーザーは多い

Multi Media Park

まるちめでぃあパーク

音楽や映像など、さまざまなメディアに広がりを見せるゲームコンテンツ。ここではそんなゲームの周辺にスポットを当てていきます。今回は『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』のCDのほか映画や書籍などてんこもりの内容です。

CD 待望のサウンドトラック発売!! 『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』

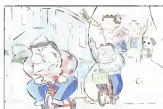
DC版も待ち遠しい『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』だが、業務用のサントラが2枚同時発売されることになった。タイトルは『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム オフィシャルサウンドデータ DNA SIDE』と『〜RNA SIDE』。初回特典はキャラクタステッカー（6枚セット）だ。
◆両タイトルとも7月16日発売。価格2100円（税込）。発売元：マーベラスエンターテイメント、販売元：ポニーキャニオン。

⇧初回特典はキャラクタステッカー。このクオリティを見よ！予約すべし!!

⇦「DNA SIDE」（左）と「RNA SIDE」のシンプルなジャケット。くれぐれもお間違えのないよう。実物はデザインが浮きあがるようになっている

MOVIE この夏山田家がおじゃまします。「ホーホケキョ となりの山田くん」全国上映!!

日本が世界に誇るスタジオジブリの最新作「ホーホケキョ となりの山田くん」が7月17日（土）より全国松竹・東急洋画系で上映される。
監督は名匠、高畑勲。朝日新聞にて連載中のいしいひさいちの4コママンガを原作に、5人家族が織りなす日常を描いた「となり」シリーズ（？）第2弾。スタジオジブリ初のフルデジタルアニメーションとなっている。ご家族で劇場まで足を運んでみては？

⇦高畑監督にとっては「平成狸合戦ぽんぽこ」以来5年ぶりの作品。期待も高まるというもの

⇧水彩画タッチのアニメーションとなっているのだ

●今回は上映を記念して特別に山田家5人のぬいぐるみセットを3名にプレゼント！　希望者は下の応募のきまりを参照の上「山田くんぬいぐるみ」係まで。

⇦かわいいぬいぐるみセットを3名にプレゼント！

CD RCでGO！／ZUNTATA

●7月23日発売予定　●発売：ZUNTATA RECORDS
●定価：2550円（税込）●販売：SME・インターメディア

大人気『GO！』シリーズ第2弾、業務用『RCでGO!』。このラジコンゲームのサントラが登場する。オリジナルBGMのほかにリミックスや書き下ろしヴォーカル曲なども収録。

BOOK LITTLE WHITE『北へ。』FASHION BOOK（NOCCHI作品集）

●7月23日発売予定　●発売元：メディアファクトリー
●定価：2400円（税別）

描き下ろしを含む多数のイラストを収録した『北へ。White Illumination』の画集が登場。本作が初画集となるNOCCHI氏の魅力が全開だ。全キャラ入りのオリジナルシールが付録としてついているぞ。

だいなまいとぷれぜんと

プレゼントを希望する方は下の応募のきまりを参照の上、今号のNEWS WAVEのコーナーで最も興味深かった記事名を添えて［D・P］係まで。

❶福袋&仁井谷社長サイン入り色紙

セガフリークス秋葉原店・ぷよまん本舗で発売中の限定福袋とコンパイル仁井谷社長のサイン入り色紙をセットで（提供／セガ）1名に。

1名様

❷『バギーヒート』キャップ&Tシャツ

『バギーヒート』のキャップを2名、Tシャツを1名にプレゼント。どちらを希望するか明記のこと（提供／CRI）。

3名様

❸『KISSより…』音楽CD

サントラにオリジナルドラマと『KISSより…』の魅力が満載の音楽CDを2名に（提供／キッド、サイトロン）。

2名様

❹『beat mania』カーシェイド

10名様

『beat mania』のサントラを記念して制作されたカーシェイドを10名に（提供／コナミミュージックエンタテイメント、キングレコード）。

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのをお忘れなく。締め切りは7月29日必着。当選者は№16にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

〒136-8603
東京都江東区新木場1-6-26
TIMドリームキャストFAN編集部
「7月30日号○○○○○」係

期待作 最新状況Report

※情報は7月2日現在のものです。

DC バーチャストライカー2 DC（仮）

開発状況 0%

●発売予定日：未定
●発売元：セガ

NAOMI版近日登場！

アーケードで絶大の人気を誇るストライカーがバージョンアップ。これは『ver. 2000』として近日登場します。これはシリーズ初のNAOMI版。つまりDC版のベースになるので、早速プレしてみよう！　（パブリシティ担当／小谷）

DC ベルセルク

開発状況 30%

●発売予定日：12月
●発売元：アスキー

DCってやっぱりスゴイや。改めて実感。

次号で画面が公開されるんです。敵キャラがかなり「イヤな動き」をしてくれてイイ感じになってます。ただいま12月発売に向け、三浦先生書き下ろしのシナリオの組み込みをしています。　（アスキー企画部／池端淳一）

DC Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

開発状況 ？%

●発売予定日：9月
●発売元：セガ

あの『サカつく』が更にパワーアップ！

オッス最高！　ウイルス久田です。DC版の『サカつく』はとにかくすごいです。ハンパじゃありません。例えば前作で好評だった練習指示がさらにグレードアップします。乞うご期待！（営業企画部パブリシティチーム／ウイルス久田）

DC サンライズ英雄譚

開発状況 48%

●発売予定日：12月上旬
●発売元：サンライズインタラクティブ

最後に発表となる登場ユニットは、はたして…

メカ人気投票もいよいよ今月までとなりました。ゲームのバランス、権利の問題等、様々な条件がありますが、投票を重視した登場ユニットが決まることになりますのでよろしくお願いします。　（マーケティングプランナー／前田）

DC BIO HAZARD －CODE：Veronica－

開発状況 40%

●発売予定日：今冬
●発売元：カプコン

クレアを襲う新たな敵は、果たして!?

バイオといえばゾンビ。でも、ゾンビばかりが敵じゃないってことで、当然このゲームでも様々な敵が襲ってくるでしょう。G？タイラント？それとも2人がタッグ？（笑）。
（パブリシティチーム／秋浜 和之）

DC REVIVE…～蘇生～

開発状況 50%

●発売予定日：10月28日
●発売元：データイースト

♡サイン入りグッズも売っちゃうヨ！♡

8月1日秋葉原のメッセサンオーにて、『RIVIVE』のグッズ販売イベントをやっちゃうヨ！絶対来てネ！　ウフッ♡
（宣伝／SALLYちゃん）

DC 機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION

開発状況 69%

●発売予定日：8月26日
●発売元：角川書店

さぁ～て、次回の機動戦艦ナデシコはッ！

ハーリーです。いよいよアニメ画面が見られそうです。次回は…「セイヤもびっくり！　オープニング」「イネスのシステム説明」「ゴートのはずかしい秘密♥」の3本です！　…んがっくっくっ。　（ソフト事業部／洋介山）

DC ソウルキャリバー

開発状況 80%

●発売予定日：8月5日
●発売元：ナムコ

まさに最終段階！　ここが正念場!!

ついに発売まで残り1ヵ月。開発ルームは正念場、土壇場、修羅場と色々な物を迎えてしまっています。凄いよ！　ヤバイよ！　とんでもないものが出来上がりそうです。発売日を秒単位でお待ち下さい。（CS広告宣伝部／ベンジャミン田中）

DC BLACK／MATRIX AD

開発状況 70%

●発売予定日：9月
●発売元：NECインターチャネル

只今戦闘準備中。心してお待ち下さい!!

少しずつではありますが、DC版オリジナル部分が見えてきましたが、これはまだ微々たるものであり今後もご主人様がらみ等で新情報がお届け出来ると思います。それにしてもDCは美しい。
（広報／山崎）

DC 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

開発状況 80%

●発売予定日：8月下旬
●発売元：バンダイ

全ステージ遊べるようになった。

発売が延びて皆様に迷惑をかけておりますが、やっと全ステージ遊べるようになりました。新CMも作ったので、皆様には新しい映像をお見せすることが出来ると思います。レベル高いのでご期待下さい。（ビデオゲーム事業部／久保勝範）

DC ラングリッサー ミレニアム

開発状況 45%

●発売予定日：今秋
●発売元：日本コンピュータシステム（メサイヤ）

ついに帰ってきた！　ラングリッサー新章が!!

DCでラングリッサー新シリーズがついに発表されました!!　サターンの既シリーズを知らない人も知っている人も、新しいタイトル『ラングリッサー ミレニアム』をよろしくお願いします。　（メサイヤ事業部／ジョン）

SS With You～みつめていたい～

開発状況 100%

●発売予定日：7月29日
●発売元：NECインターチャネル

おかげさまで予約殺到！　次号からは攻略だよ

隠れ乃絵美ファンとしては、ウェイトレス姿で出迎えてくれるだけでかなり大満足でしたが、オリジナルイベントやストーリーが増えたおかげで乃絵美遭遇度がグンとアップ!!　「お兄ちゃん…」が耳から離れません。　（本明）

※『バーチャストライカー2 DC（仮）』の画面は業務用のものです。

コレさえあれば発売日は一目瞭然
新作発売カレンダー

DREAM CAST / SEGA SATURN

DREAMCAST

●7月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
8日	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	カプコン／5800円
	永世名人3～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～	コナミ／3990円
	バギーヒート	CSK総合研究所（CRI）／5800円
	超発明80Yカニパン～暴走ロボトの謎!?～	セガ／5800円
15日	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア／6800円
	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト／5800円
22日	真 本格花札	アルトロン／4800円
	世界ふしぎ発見！トロイア	T8S／5800円
	HEARTBREAK DIARY ／dps/ディープス【MIL CD】	パイオニアLDC／1200円
	電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋	ハドソン／1480円
29日	エアフォースデルタ	コナミ／5800円
	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ／5800円
	クライマックス ランダーズ	セガ／5800円
	シーマン～禁断のペット～（特製ビジュアルメモリ、マイクデバイス同梱）	ビバリウム／7800円
	シーマン～禁断のペット～（マイクデバイス同梱）	ビバリウム／6800円
	Marionette Handler	マイクロネット／5800円

30日　ドリームキャストFAN　9月号発売

●8月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
4日	チェキッ娘の見るCD／チェキッ娘【MIL CD】	ポニーキャニオン／1200円
5日	プロ野球チームをつくろう!	セガ／5800円
	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー／6800円
	ソウルキャリバー	ナムコ／5800円
	北へ。Photo Memories	ハドソン／3800円
26日	COOL BOARDERS 8URRRN	ウエップシステム／5800円
	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店／ESP／6800円
	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で	バンダイ／6800円
下旬	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア／5800円
未定	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン／5800円

●9月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
2日	dancing blade かってに桃天使！完全版	コナミ／5800円
14日	ポップンミュージック2	コナミ／4800円
23日	まぼろし月夜	シムス／5800円
	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ／4800円
30日	dancing blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～完全版	コナミ／5800円
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／6800円
	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat／5800円
下旬	スピード・デビル	Ubiソフト／5800円
未定	魔剣X	アトラス／未定
	ブラックマトリクスAD	NECインターチャネル／未定
	ESPION-AGE-NTS	NECホームエレクトロニクス／5800円
	アイドル雀士を作っちゃおう♡	ジャレコ／6800円

●10月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
14日	ルーンキャスター	ノイジア／5800円
28日	シェンムー～莎木～ 一章 横須賀	セガ／未定
	REVIVE ～蘇生～	データイースト／6800円
上旬	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン／未定
未定	ぷらすぷらむ	拓洋興業／未定
	SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界！	ハドソン／未定

●11月以降

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
11月18日	Dの食卓2	ワープ／5800円
11月25日	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	タイコク電機／未定
11月未定	田中寅彦のウル寅流将棋指南 居飛車穴熊編	アークシステムワークス／5800円
	パノラマコットン2	サクセス／未定
	棋太平GOLD	ネットヒレッジ／未定
	ドリームキャスト シーケンサー	ワカ製作所／未定
12月未定	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／未定
	www サッカー～参加者募集！～	Happy?／5800円
	悠久幻想曲3 Perpetual8lue	メディアワークス／6800円
	VJ Monster	ワカ製作所／未定
	紫炎龍2（仮称）	童／未定
	ダイナマイトロボ2000（仮称）	童／未定
2000年1月27日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル／未定

● 発売日未定

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
今夏	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー／6800円
今秋	デスクリムゾン2	エコール／未定
	CARRIER	ジャレコ／未定
	デジタル競馬新聞 マイトラックマン2	ショウエイシステム／6800円
	Dream Flyer【通信ソフト】	セガ／未定
	プロ野球チームであそぼう！	セガ／5800円
	ラングリッサー ミレニアム	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／未定
	エンターテイメントGOLF（仮称）	ボトムアップ／未定
	大相撲（仮称）	ボトムアップ／未定
今冬	バイオハザード－コード：ベロニカ－	カプコン／未定
99年未定	ベルセルク	アスキー／未定
	クラック2	SIEG／未定
	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル／未定
	モンスターブリード	NECインターチャネル／未定
	ゴルフ（仮称）	セガ／5800円
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／未定
	バーチャストライカー2 DC（仮称）	セガ／未定
	ALUGULATE アルグレート	拓洋興業／未定
	UNDERCOVER AD2025 Kei	パルス・インタラクティブ／未定
	Littledream	パンサーソフトウェア／未定
	はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～	ビングキッズ／未定
	RAYMAN2（仮称）	Ubiソフト／未定
2000年春	M-SR（仮称）（エム エスアール）	セガ／未定
2000年夏	ダークアイズ	ネクステック／未定
2000年未定	超時空要塞マクロス（仮称）	翔詠社／未定
	ECCO THE DOLPHIN（仮称）	セガ／未定
発売日未定	戦国TURB Fanfan I♡me Dunce-doublentendre	NECホームエレクトロニクス／未定
	リング（仮称）	角川書店／アスミック・エース エンタテインメント／未定
	SNK VS. CAPCOM（仮称）	カプコン／未定
	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン／未定
	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン／5800円
	ゴーレムのまいご	キャラメルポット／未定
	グランディアⅡ	ゲーム アーツ／未定
	虹色天使	ジャパンコーポレーション／未定
	鄭問之三國誌	ゲーム アーツ／未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム／未定
	学級王ヤマザキ（仮称）	セガ／未定
	機天烈少年`S（仮称）（キテレツボーイズ）	セガ／未定
	8aldur`s Gate－バルダーズ・ゲート－	セガ／未定
	Project ARES（仮称）	セガ／未定
	8rave Knight（仮称）	パンサーソフトウェア／未定
	スーパーロボット大戦（仮称）	バンプレスト／未定
	F-1ゲーム（仮称）	ビデオシステム／未定
	平成麻雀荘（仮称）	マイクロネット／未定

SEGA SATURN

●7月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
8日	プロ指南麻雀「兵」	カルチャーブレーン／5800円
29日	With You～みつめていたい～	NECインターチャネル／7200円

●8月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
5日	ストリートファイターZERO3	カプコン／5800円
	ストリートファイターZERO3（4メガRAM同梱）	カプコン／7800円

● 発売日未定

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
99年未定	モンスターメーカー ホーリーダガー	NECインターチャネル／6800円
	ソニック3Dフリッキーアイランド	セガ／3800円
発売日未定	ワーズ・ワース	エルフ／未定
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／5800円

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

ご質問お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、祝日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から7時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●記事に関するご質問は ☎03-5569-6233 ●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶対応機種：DCはドリームキャスト、SSはセガサターン、VMはビジュアルメモリソフト。❷発売予定日 ❸メーカー希望の販売予価（税別）。❹発売元：発売元のメーカー名。カッコ内はブランド名。❺開発元：公式発表された開発元のメーカー名。明らかにされていない場合は未発表と明記。❻ジャンル：編集部で判断したソフトの区分。❼対象年齢：メーカーが指定する推奨年齢。❽ディスク枚数：SSの場合、同梱されているCD枚数。DCの場合、同梱されているGD枚数を明記。❾複数プレイ：同時または交代でプレイできる最大人数。❿データセーブ：セーブ機能がある場合、セーブに必要なブロック数とその内容。ただしDCの場合はビジュアルメモリが必要。⓫対応周辺機器等：ソフトに独自対応している周辺機器。DCの場合は、セーブ以外の対応があるビジュアルメモリ、また内蔵モデムを使う機能がある場合も明記。⓬現在の開発状況：メーカーの判断によるソフトの開発状況をパーセントで明記。

❶ DC	❷8月5日発売予定 ❸ 5800円（税別）
発売元	❹ セガ
開発元	❺ キャメロット
ジャンル	❻ アドベンチャー
対象年齢	❼ 全年齢
ディスク枚数	❽ 1枚
複数プレイ	❾ 2人同時
データセーブ	❿ 39 プレイデータ
対応周辺機器等	⓫ ぶるぶるぱっく
現在の開発状況	⓬ 60%（5月7日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／高島寿洋 ●編集長代理／加藤政樹 ●編集委員／村田憲生 〈編集〉●スタッフ／荒田茂樹 五十嵐達雄・伊藤博充・児玉守・寺崎宏之・西村俊行・山口康弘 ●アシスタント／青木智彦・井上淳・刈屋幸治・田中雅邦・古屋陽一・松本亮 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／佐藤大作・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・吉田金弥 〈販売部〉●マネージャー／大野浩志 ●スタッフ／吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●マネージャー／本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・駒形友美・長倉明・羽迫新一 〈企画室〉●サブマネージャー／工藤克俊 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／工藤一樹・山内恵美 ●アシスタント／岩田麻記子・小椋基広 〈DTP〉●サブマネージャー／小出貴美子 ●アシスタント／五十嵐恭子・石動太一・大久寿之・佐藤祥子・高瀬美恵子・西原孝治・三橋裕二・渡辺春奈 〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド） ●スタッフ／今村奈緒美 梅内幸子 ●アシスタント／佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦・高島一仁 ●写真／守屋貴章 ●編集／牛山雅彦・大野哲次 ●デザイン協力／川田博・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンタイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ ●印刷／凸版印刷株式会社

AD(広告)INDEX

GAME INDEX

〈ドリームキャスト〉

〈セガサターン〉

〈業務用〉

Dreamcast

私、本当に幽霊なのですか？ うらめしや…って言わないとダメでしょうか？

ある日出会った、幽霊少女『あやめ』。彼女は主人公の曾祖父の恋人で震災のため想い半ばで亡くなったのですが、本人は幽霊だという自覚がありません。残り2カ月で消滅してしまう『あやめ』を含めた9人のヒロインと主人公(あなた)の、奇妙でせつない、そして心温まる恋の物語が始まります。

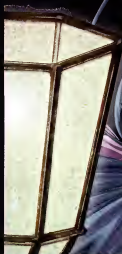
ゲームの流れ

主人公は高校生。それぞれの想いを胸に、9人のヒロイン達と織りなすひと夏の物語。ノベル形式でストーリーが進み、度々現れる選択肢の決定でストーリーが変化する、というマルチシナリオで展開していきます。

ゲームの特徴

★攻略可能なヒロインは9人
★シナリオ／大坂尚子、坂本正吾、他
★豪華声優陣出演！
★キャラクターデザイン・原画は
　人気漫画家・田嶋安恵
　（各種コミック誌、成年誌で活躍中！）
★インターネット上の「まぼろし月夜」
　ホームページとの連動企画！
★マンガ掲載…'99年夏より「AX」に
　掲載予定
★ノベルズ……'99年秋に発行予定
★「ビジュアルメモリ」、「ぷるぷるぱっく」、
　「VGABOX」対応
★「VMS用ミニゲーム」付

●主題歌／歌　：REM
　　　　作曲：橋本彦士
　　　　作詞：REM

'99年9月
発売予定！
予価￥5,800（税別）

まぼろし月夜™

ノベル形式「恋愛 マルチシナリオ アドベンチャーゲーム」

CAST
鳴海 理央/cv.南　央美　朝霧 あやめ/cv.堀江 由衣　坂上 葉月/cv.かかず ゆみ　坂上 美雪/cv.加藤 優子
笹川 早苗/cv.岡本 麻弥　朝霧 南　/cv.今井 由香　笹川 あさみ/cv.田口 宏子　クリスティーナ/cv.浅野 まゆみ　？？？　/cv.雪乃 五月

sims シムス株式会社　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビルB1 TEL 03-5467-4011(代) 平日10:00～19:00

★ホームページ http://www.sims.co.jp/maboroshi/

Dreamcast

NEC

セヴンスクロスで育てたキャラクタ同士の対戦を実現させる拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」登場！！

さらに全国のユーザーとインターネットでの交流を実現させる「SEVENTH CROSS Fighting Network」への接続が可能！

Fighting Integration Disc

SEVENTH CROSS

封書に郵便切手500円分（発送費用等相当）を同封し、住所・氏名・年齢・ご職業・電話番号・もっている電子メールアドレスを明記の上、右の宛先に郵便で申し込んでくだされば もれなく全員にプレゼントいたします。

拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」をプレゼント中！

同時収録
戦国TURB体験版
Espion-age-ants紹介ムービー

受付期間 1999年9月30日まで(消印有効)

〒108-0073東京都港区三田3-12-16山光ビル4F
NECホームエレクトロニクス エンターテイメント事業推進本部
SEVENTH CROSS F.I.D係

＊拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」を楽しむには、ドリームキャスト専用ソフト「SEVENTH CROSS」が必要です。
セヴンスクロスを買ってF. I. Dでパワーアップ！ゲーム大会情報は下記ホームページで！

お問い合わせ先は
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

Internet NO. 1101 （アイタイ） ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細についてはhttp://www.hatch.co.jp/へ

T1126825070550

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 26825-7／30